MASTER • MEGA • SNES • NINTENDO • SEGA CD • NEO GEO
48 PÁGINAS APENAS Cr$ 140.000,00
PROGAMES
EDITORIAL ESCALA
REVISTA PROGAMES BEST GAME
CONFIRA OS MELHORES GAMES DO MÊS
ANO I - Nº 2
MARIO IS MISSING!
SNES
EXCLUSIVO!
JURASSIC PARK
O JOGO DO MOMENTO
PRIMEIRAS IMAGENS PARA MEGA DRIVE
SNES
SUPER TURRICAN
ALIEN 3
ROYAL RUMBLE
SUPER BOMBERMAN
SEGA CD
TIME GAL (ATÉ O FIM)
MEGA
JUNGLE STRIKE
SUMMER CHALLENGE
NES
COOL WORLD
ALIEN 3
MASTER
BATMAN RETURNS
PREDATOR II
BATTLETOADS
IN
BATTLEMANIACS
A NOVA AVENTURA DOS SAPOS NINJA, AGORA PARA SNES
E MAIS:
PRÓ-DICAS
MULTIMÍDIA
GAME NEWS
QUADRINHOS
FEIRA DE CHICAGO
I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG
CONTINUA A SUPER PROMOÇÃO: GANHE UM NEO GEO + 499 PRÊMIOS

ÍNDICE

Demais, demais, DEMAIS!
A primeira edição da PROGAMES detonou. Esta segunda está simplesmente jurássica. Trazemos o game Jurassic Park - e uma matéria sobre o filme, porque os dois são um arraso! Tem também a chegada dos Battletoads para SNES, arrebentando mais do que nunca. A seção Game News continua mantendo você por dentro das últimas novidades. Os Aliens voltam com tudo, agora nos consoles SNES e Nintendinho, enquanto seu velho inimigo Predador ataca no Master.
Nossos pilotos botam a cara pra quebrar e se apresentam de corpo e alma. Aliás, foram eles que descolaram algumas dicas quentíssimas para a seção PRÓ-DICAS.
Veja e confira! A seção Multimídia explica tudo sobre CD-Rom, tintim por tintim.
Conforme prometemos, a seção RPG traz uma entrevista com Steve Jackson e a cobertura do I Encontro Internacional de RPG. E ainda Mario is Missing, Super Bomberman, Jungle Strike, Time Gal, Super Turrican - todos até o fim. Tem ainda a primeira parte de Shadowrun, passo a passo. Tudo isso pelo menor preço do mercado.
É isso aí: A PROGAMES veio pra ficar.
Capitão Ninja

Esses são os indicadores de avaliação dos nossos Pilotos

ÓTIMO

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS - Superlançamento

Ajude a encontrar o seu herói - MARIO IS MISSING

Um combate na selva - JUNGLE STRIKE

Um RPG futurístico - SHADOWRUN

Os jogos indicados com este selo são classificados por toda equipe da revista como sendo nota 1.000!

REVISTA PROGAMES BEST GAME

Chegaram as primeiras cartas aqui na redação da PROGAMES, e já deu pra sentir que nossos leitores são de altíssimo nível. Continuem assim, galera!

ARQUEÓLOGO DOS CONSOLES

Meu pai é dono de uma locadora de games. Conheço quase todos os consoles que existem, e tenho alguns no meio das teias de aranha: Dactar, Atari I e II, e até um Odissey. Estou enviando algumas dicas e passwords para a revista, que está muito boa.
Rafael Reiser
Balneário Camboriú - SC

Valeu pelos elogios e pelas dicas, Rafa. Já publicamos uma delas na seção PRÓ-DICAS desta edição, pode conferir!

DONZELA EM PERIGO

Antes de mais nada, meus sinceros parabéns pelo primeiro número da revista. Eu gostaria muitíssimo de sua ajuda para passar da fase 8-4 de Super Mario Bros. Como pegar o martelo e vencer o dragão?
Márcia Ferreira Martins
São Paulo - SP

Se você estiver como Super Mario (o Mario grande) quando chegar no dragão, vá correndo e encoste nele - você irá diminuir e ficar invencível por alguns segundos. Aproveite para pular na alavanca e terminar o jogo. Mas, se estiver pequeno, você tem duas opções: tome cuidado com os martelos que o dragão atira e passe correndo por baixo quando ele pular; ou então suba na plataforma e, entre uma seqüência de tiros e outra, pule por cima dele e caia na alavanca. Tem ainda outro jeito: se você chegar no dragão com tiros, é só ficar no canto esquerdo da tela atirando sem parar, sempre desviando dos ataques dele. Resolvido, Marcinha?

PAIXÃO DESMEDIDA

Escrevo esta carta para tornar públicos meus sentimentos pela belíssima Chun-Li. Já terminei Street Fighter II incontáveis vezes só para ver aquelas pernas sensacionais. Estou perdidamente apaixonado!
Ronaldo J. A. Xavier
Rio de Janeiro - RJ

Você pirou, cara? Tá a fim de passear de ambulância? O Capitão Ninja é ciumento! Se ele fica sabendo disso, te corta em pedaços tão pequenos que nem com microscópio vão te encontrar!

DITO E FEITO

O espertíssimo leitor Marcus Vinicius A. de Andrade, de Campinas-SP, recolheu opiniões internacionais sobre o primeiro número da PROGAMES. Liga só:
"Os caras são quase tão bons quanto eu!" (Ryu, streetfighter e apelão)
"PROGAMES? A minha tava sem sal..." (Taz, diabo da Tasmânia)
"Ridícula é a ceroula da sua avó!" (Dhalsim, streetfighter e macaco hidráulico)
"Não vou posar nua!" (Chun-Li, streetfighter e estraga-festa)
"Lady Diana tem caso com o Capitão Ninja." (The Sun)
"Um paradoxo contundente e avassalador sobre jogos eletrônicos, juventude e vida moderna que blá, blá, blá..." (Blanka, streetfighter e crítico teatral)
"E o preço é bacana!" (Ronald MacDonald, palhaço e xarope)

ESPERANÇOSO

Quando é que vai sair Street Fighter II para Atari? Demora?
Rodrigo F. Andrade
Ribeirão Preto - SP

Pff... Pff... eh, eh, eh... Não temos notícia de tal lançamento, mas suspeitamos que vai ser assim: o quadradinho branco é o Ryu, o quadradinho vermelho é o Ken, o verde é o Blanka, etc...

EM BUSCA DO RPG

Onde posso encontrar os RPGs sem games, mencionados na primeira edição?
Wissler Moura Pimentel
Goiânia - GO

Olha aí um futuro adepto do RPG de mesa. Seguinte, Wiss... não temos conhecimento de qualquer livraria especializada em Goiânia, mas aqui vão alguns endereços na capital de São Paulo:
* Forbidden Planet - Rua Clélia, 33 - Tel.: (011) 62-0466
* Devir Livraria - Rua Augusto de Toledo, 83 - Tel.: (011) 278-0384
* Book Centre - Rua Gabus Mendes, 29 - Tel.: (011) 239-8963

OS FÃS DOS PILOTOS

Essa revista tem os críticos mais figuras que já vi. Wolferrá parece um Saddan Husein, e Mister-X é igual ao Inspetor da Pantera-Cor-de-Rosa. O Senhor Off parece mesmo desligado, falta luz no capacete dele. Me amarrei no T-90, deve ser superfera. Chu-Chi, com aquela cabeleireira, tem cara de cientista louco - acho que queria se parecer com o Ryu. Daikon, esse sim entende de games e de batalhar contra ninjas nas horas vagas. Um abração pra essa turma, tá?
Jefferson de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ
O crítico Wolferrá é alemão? De que tipo de jogo ele gosta? E o Mister-X? De onde saiu o T-90? E o Daikon? Os outros críticos já dá para sacar de onde são.
Caio Xavier Cerqueira
São Gotardo - MG

Esses pilotos vão longe. Ainda acabam desbancando os Vingadores, os X-Men, a Liga da Justiça e outros supergrupos mixurucas que pintam por aí. O sucesso entres os gamemaníacos foi tanto que os caras ganharam um espaço só deles, que estréia nesta edição.

FAZENDO ARTE

Não sou fera de games, mas arraso no lápis e pincel. Quando é que a PROGAMES vai promover um concurso de desenho?
Denerval Ferrari
Campinas - SP

Fique ligado, logo deve pintar uma promoção para nossos leitores mostrarem seus talentos. Mas nem pense em copiar de algum gibi ou revista: tremenda sacanagem, meu. Se alguém tentar isso, mandamos o T-90 assaltar sua geladeira.

MAIS PIRATARIA

Comprei a fita do Sonic, mas ele aparece sem as pernas. Que faço?
Vitor Euphrasio da Silva
São Paulo - SP

Bibip! Bibip! Bibip! Nosso detector de cartuchos piratas está dando sinal. Agora é comprar uma cadeira de rodas com turbo para seu Sonic.

RESMUNGÃO

Revista horrível! Detestei cada página. Os pilotos são uns goiabas, não conseguiriam terminar um game nem que ele tivesse vidas infinitas. Os jogos são uma droga, as dicas não funcionam e as matérias são imbecis. Nunca mais vou comprar.
Abraão Nascimento
Taboão da Serra - SP

Tem toda razão: nunca mais vai comprar. Transmitimos seus sentimentos e seu endereço ao Wolferrá e ele já deve estar pintando em sua casa para tirar satisfações. Ah, já podemos ouvir os tiros...

STAR GAMES CLUBE

Gostei muito da revista, continuem assim. Vai ter seção de anúncio de clubes? Se sim, segue o meu endereço: Star Games Clube R. Maranhão, 1423, apto. 11B, Água Verde 80610-001 - Curitiba - PR

FALHA NOSSA...

Vários leitores se queixaram da falta de um indicador de sistemas nas matérias sobre jogos. Seguinte, galera... as indicações iam sair já no primeiro número, mas isso não aconteceu por uma lamentável falha. Mas não se preocupem, a mancada já foi corrigida - e os culpados fuzilados!

DICA INFALÍVEL

Ouvi falar de uma dica super-secreta para Street Fighter II, em que o Guile puxa uma metralhadora e mata o adversário. Isso é verdade?
Luiz Alberto de Castro
Juiz de Fora - MG

Pura verdade. Basta jogar no modo "1 player" e digitar ^^..>><<AABBXXYYRRLL setenta vezes durante a luta. O único problema com esta dica é que nunca ninguém descobriu se ela funciona: quando você termina de digitar, o adversário já te matou!

PC

Que tal se a revista tivesse uma seção de jogos para o PC?
Luiza B. Dias
Arapongas - PR

Se você está falando do PC Farias, o único jogo que recomendamos para ele é xadrez.

Mas se forem jogos para micros da linha PC, fique frio: eles começam a pintar já na próxima edição.

FERAS DEMAIS

Aí, rapaziada, queria muito ser piloto de uma revista de games. Já virei Street II, Totaly Rad, Double Dragon e outros. Tem lugar pra mim?
Nairo Aguiar Silveira
Cidade Alvorada - RS

Gostaria que me arrumassem um emprego de piloto na revista. Já terminei 70 games (mando lista anexa). Não me considero um fera, mas acho que posso ajudar.
Alex C. Novelli
Santo André - SP

Sou o melhor de todos! Já venci Dragon Ball Z de olhos vendados e terminei Bubsy plantando bananeira.
Breno Iung Latorre Delgado
São Paulo - SP

Das duas, uma: ou esses caras são muito bons, ou muito mentirosos! Desculpem, mas todo piloto da PROGAMES precisa ser diplomado pela FIGHTER (Faculdade Integrada de Gamemaníacos Hospitalizados Tentando Enfrentar Ryu).

ORCADE

Solicito o endereço para contato do ORCADE, citado à página 41 da revista PROGAMES nº 1, pois é de meu grande interesse conhecer a referida organização.
Janailbe Alves Cordeiro
Caruaru - PE

Para quem não sabe, o ORCADE é uma organização especializada em desenhos animados japoneses. Eles atacam todos os domingos na rua Sena Madureira, 298, próximo ao metrô Vila Mariana, das 13 às 17 horas, na capital de São Paulo. O telefone para contato é (011) 574-0389.

O CÓDIGO SECRETO

Cadê o código de 9 vidas para o jogo Batman Returns? Na primeira edição, na página 29, ela não apareceu.
Luciano Simões Neto
Nilópolis - RJ

Suspeitamos que algum espião de uma revista concorrente roubou aquela dica de nossos arquivos confidenciais. Para ganhar 9 vidas em Batman Returns, digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A na tela de opções com o controle 2. O código para 9 continues é ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑, X

Dúvidas? Críticas? Elogios? Escreva para **Revista PROGAMES,** Caixa Postal 19074 - Cep 04599-970 - São Paulo - SP

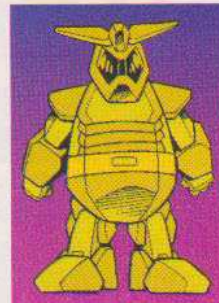
CADA REVISTA TEM OS PILOTOS QUE MERECE...

Aqui você confere o time de pilotos e críticos da sua revista PROGAMES. Tem cada figura...

CHU-CHI - Originário das Ilhas Chong Chong, esse baixinho invocado só quer saber de jogos de porrada! Dizem as más línguas, que é o irmãozinho mais novo do Blanka, mas ele alega que aquela cabeleira toda é só para detonar os games mais cabeludos...

MISTER X - Tem pinta de agente secreto, mas usa aquele casaco só para ter mais bolsos onde carregar cartuchos. Gosta de jogos complicados, bem cabeça, com muito mistério, embora não dispense uns tirinhos de vez em quando. Seu jogo preferido é The Super Spy, do Neo Geo.

SENHOR OFF - Este valente guerreiro samurai é fissurado em games de luta e personagens orientais, seu jogo de cabeceira é Dragon Ball Z. Nunca fala nada, dizem que ficou mudo quando mostrou a língua para o Guile enquanto ele soltava um Sonic Boom...

WOLFERRÁ - Este general alemão nasceu em meio a guerra dos videogames, parou no tempo e acredita que jogos só os de estratégia de guerra, como Desert Strike, Super Battletank, Jungle Strike e outros... Se acha o general da banda, mas não passa do pentelho do time. Apesar da sua cara de mau, é um cara legal e vai ter o maior prazer em responder sua carta.

T-90 - Este é o parente menos famoso dos robôs C-3PO e R2-D2, de Guerra nas Estrelas, mas aventuras espaciais não é com ele. É totalmente fanático por RPG - quanto mais complicado melhor! Dizem que ele tem um co-processador especial para esse tipo de jogo. Em compensação, seu chip de voz está com defeito e só sabe dizer "Baby, can I hold..."

DAIKON - Grande mestre do Nabotsu, arte marcial que requer uma dieta de nabos. Quando criança, este jovem piloto foi encontrado pelos seus pais numa horta, agarrado a um nabo. Nosso correspondente tem uma tática infalível para confundir os inimigos (e também o redator da revista): fala, fala, fala e não diz nada! Ah, morou 5 anos na Cochinchina!

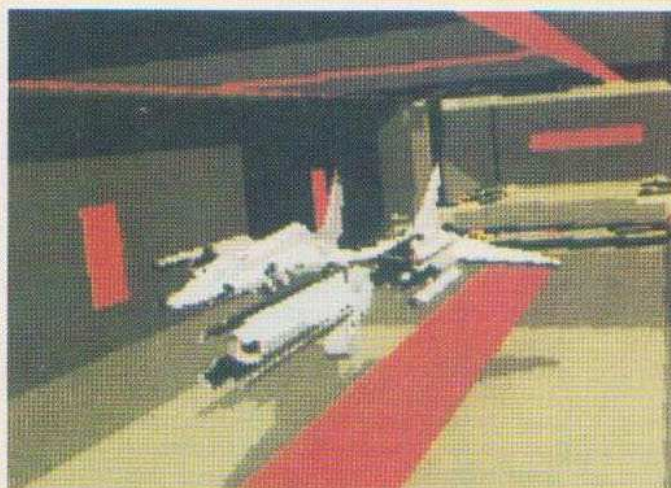
P.S. Aí, galera! Tá pintando um novo crítico no pedaço. Esse mês o malandro detonou Time Gal, mas mês que vem vai trampar que nem um condenado. Não percam!!!

Game News

GUERRA DOS GRÁFICOS 3-D

Depois da guerra dos 16 bits, Sega e Nintendo cruzam espadas novamente. Agora o campo de batalha fica fora deste mundo, em outra dimensão - a Terceira Dimensão, para ser mais exato - e as duas companhias lutam para gerar games com um realístico ambiente 3-D.

A Nintendo dá o primeiro golpe. O problema principal em usar gráficos poligonais no SNES era que este console não tem uma velocidade de processamento suficientemente rápida - 3,56 Mhz, no máximo.

Acelerar o SNES estava fora de cogitação: isso implicaria em fabricar novos consoles ou acessórios turbinadores, e os jogos novos tridimensionais seriam incompatíveis com o equipamento antigo. A solução foi turbinar os próprios cartuchos, e surgiu a idéia de instalar neles um chip adicional - um co-processador aritmético que aumenta a velocidade do SNES.

Fox McCloud que se cuide! Vai ser lançado o estupendo Silpheed, a resposta do Sega CD para Star Fox

Assim surgiu o Mini-DSP (Pilot Wings e Super Mario Kart), o DSP (Dungeon Master, Super Air Diver F-1 Roc 2) e, finalmente, o revolucionário Super FX (Star Fox). Foi uma cartada de mestre da Nintendo!

Por outro lado, se o FX tornou possível os gráficos 3-D em um equipamento lento, a Sega não precisa esquentar a moringa com essas limitações. Claro que não se pode acrescentar novos chips a jogos em CD - e isso nem é necessário, pois o Sega CD já vem com um velocíssimo co-processador embutido que dá conta do recado. Mas a vantagem principal do CD é a memória virtualmente ilimitada e, em se tratando de gráficos poligonais, memória é tudo! Basta comparar Star Fox com Silpheed, o primeiro superlançamento da Sega em 3-D: enquanto Fox McCloud é obrigado a sobrevoar planícies quadradas e montanhas geométricas, Silpheed usa avançada geometria fractal para desenhar cenários muito mais detalhados. O requinte é tanto que o relevo geográfico tem até luz e sombra.

Tudo isso, somado a efeitos sonoros que apenas o Sega CD pode oferecer, faz com que Star Fox não pareça tão bom como antes.

FÚRIA DE TITÃS

Nintendo e Sega vivem arrumando confusão. Com as vendas do Game Genie aumentando em mais de 130% só no ano passado, a Nintendo convoca seu exército de advogados para entrar na justiça contra a Galloop (fabricante do Game Genie). Já a Sega cai matando em cima da Accolade, autora do Bubsy, porque a softhouse não é licenciada pela empresa e mesmo assim produz vários jogos para Mega Drive. Mas, encrencas à parte, as duas gigantes ainda se confrontam e preparam os consumidores para uma enxurrada de lançamentos:

Nintendo: investindo em grandes softhouses e lançando títulos com personagens consagrados, a empresa enche o peito

ao anunciar que é a número um no mercado. Suas novidades são: *World Heroes, Sengoku, Art of Fighting e Fatal Fury II*, sucessos consagrados para o Neo Geo; isso sem

falar em *SF2 Turbo Champion Edition, Super Castlevânia V, Super Air Diver* e - ainda não confirmado -, *Super Yoshi World!!!*

Sega: recusando-se a entregar o ouro e soltando jogos por todos os orifícios: *Golden Axe III, Shinobi III, Eye of the Beholder II, Mutant League Football, Dune II* e ainda sua própria versão de *Castlevânia*. Para o **Sega CD:** *Monkey Island I e II, Super Joe Montana*

Football, European Racers e mais uma surpresinha... Sonic the Hedgehog CD, esse ainda sem confirmação de dois jogadores simultâneos.

32 BITS CHEGANDO!

O NEO GEO custava perto de US$ 1.500,00 quando foi lançado - um preço alto, mas que não impediu o sucesso do console. Hoje ele pode ser encontrado por quatro vezes menos, e isso fez com que muitas empresas no Japão e EUA começassem a se interessar. Anotem os novos consoles de 32 bits que estão em fase de projetos: O 3-D-O, da Panasonic; o KONIX, desenvolvido por uma empresa americana e outra tailandesa; um console sendo formatado pela Pioneer; e a Sega, conforme afirmou várias vezes, também trabalha em sua máquina de 32 bits. Todos os aparelhos citados terão tecnologia de CD, o que significa jogos de qualidade nunca vista em consoles domésticos. Mas se você tem um NEO GEO e acha que vai ficar com seu console inferior aos outros, está muito enganado. A SNK está batalhando num CD-Rom para NEO GEO, e promete que ele será superior à maioria dos outros consoles. Estranho é que a NEC ainda não forneceu especificações sobre um console assim, justamente a empresa com maior experiência em CD. Mas, mesmo sem essa confirmação, já se pode afirmar que a NEC terá um aparelho de 32 bits de arrasar.

ESQUADRILHA DE ARCADES

Com certeza você já se imaginou pilotando uma nave estelar na velocidade da luz, explorando o espaço, salvando a Terra, combatendo impérios galácticos, etc. e tal. Mas que tal fazer isso com um companheiro? Melhor ainda: que tal ser integrante de toda uma esquadra de naves? Quem tornou isso possível foi a Namco, empresa já famosa por sucessos como Winning Run e Star Blade. A máquina é simplesmente o mais avançado arcade de tiro já visto nos últimos tempos, com cabines para 28 jogadores simultâneos e supercomputadores que usam e abusam de efeitos 3-D. Difícil não é jogar, mas sim comprar essa maravilha. Vai depender de algum grande investidor que traga a novidade para o Brasil. Provavelmente não serão 28 os jogadores participantes, porque nos EUA o arcade chegará com apenas seis lugares - o que também não é nada mau.

REBEL ASSAULT

Guarde bem esse nome: os comentários no exterior afirmam que a Lucas Arts e a JVC acertaram em cheio no lançamento. O game sai para Sega CD e será no estilo shooting, e fala-se da utilização dos mesmos recursos poligonais do já consagrado Silpheed. Ainda não dá para afirmar nada sobre isso, mas o que mais se poderia esperar dessas duas softhouses?

UM JOGO CABEÇA!

Bonk é um garoto pré-histórico com uma cabeça enorme e apetite maior ainda, chegando em sua terceira aventura para Turbo Duo. Bonks 3 está com gráficos, som e jogabilidade bem melhores que seus antecessores. O jogo vem cheio de inovações: além do normal, você tem também o "Super Bonk" e uma versão minúscula do troglodita cabeção. E se você já bateu a cabeça na parede de tão feliz com a notícia, chame um amigo para jogar - Bonks 3 tem opção para dois jogadores. Será que duas cabeças pensam mesmo melhor do que uma?

MARIO ATACA NO CINEMA

Luzes, câmera e muita massa italiana! Depois de ser astro principal em mais de 10 jogos e fazer "ponta" em muitos outros, Mario agora ataca em Hollywood. O filme estreou nos EUA no final de maio, e logo deve desembarcar por aqui - embora não exista previsão de lançamento. Mas, com tantos fãs espalhados pelo mundo afora, o encanador mais famoso do videogame não poderia deixar barato!

NINTENDO VIA SATÉLITE

A Nintendo já andava há algum tempo tentando conseguir seu próprio satélite de comunicações, e agora o desejo foi realizado. A princípio o satélite serviria para promover campeonatos entre os consumidores da Nintendo, mas projetos mais ambiciosos estão surgindo: coisas como expandir os horizontes de seu videogame, jogos educativos, e a possibilidade de jogar com um amigo do outro lado do mundo - com muito mais agilidade e menos custo do que usando linhas telefônicas. Vamos esperar para ver!

SEÇÃO DO LOJISTA

Na edição anterior foram enfocados os aspectos visuais e layout de uma locadora de games. Neste número vamos abordar a administração do acervo, que é também um fator de fundamental importância para o sucesso de uma locadora. Os levantamentos efetuados com base nos d dos disponíveis, permitiram-nos classificar em dois p drões de locadoras, merecedoras de uma profunda anál se e reflexão para tomada de decisões.

PADRÃO DE LOCADORA 1 | 400 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferência média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estratégia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	10%	16	12	8	2	1	1	40
NINTENDO	15%	24	18	12	2	2	2	60
MEGA	25%	40	30	20	4	3	3	100
SUPER NES	40%	64	48	32	6	4	4	160
GAME BOY	5%	8	6	4	1	1	1	20
GAME GEAR	5%	8	6	4	1	1	1	20
TOTAIS	‹	160	120	80	16	12	12	400

Capitais - Bairros Nobres - Interior - Cidades de médio porte - "Predominância de Consoles de 16 Bits"

PADRÃO DE LOCADORA 2 | 246 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferência média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estratégia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	15%	15	11	7	2	1	1	37
NINTENDO	25%	25	19	13	2	1	1	61
MEGA	25%	25	19	13	2	1	1	61
SUPER NES	25%	25	19	13	2	1	1	61
GAME BOY	5%	5	3	2	1	1	1	13
GAME GEAR	5%	5	3	2	1	1	1	13
TOTAIS	‹	100	74	50	10	6	6	246

Capitais - Bairros de Periféria - Interior - Cidades de pequeno porte - "Predominância de Consoles de 8 Bits"

Entre as inúmeras conclusões que podemos extrair observando os quadros, pode-se destacar:

- Predominância dos consoles de 16 BITS nos bairros nobres de capitais e cidades de médio porte.
- Predominância dos consoles de 8 BITS nos bairros de periferia das capitais e cidades de pequeno porte.
- Preferência média do público em termos de jogos na seguinte seqüência: Ação, Esporte, Aventura, Simulador, Estratégia e RPG.
- Quando grande parte do acervo estiver defasado, ao invés de vender os cartuchos usados é preferível montar uma segunda locadora na periferia, isto gera uma grande economia, além de criar condições de reciclar os cartuchos entre as suas lojas.
- Oferecer aos seus associados um acervo suficiente que possibilite a escolha dentro de cada sistema para evitar a saturação.
- Dispor da maior quantidade possível de lançamentos, de forma que à medida que a demanda diminui tenha-se condições de repassar parte deste acervo até o nível ideal.
- Verificar a possibilidade de diferenciação de preços de locação entre os cartuchos de lançamento e os mais antigos.
- Fazer promoções com os títulos mais antigos, do tipo: "Leve 5 cartuchos por 2 dias e pague 1 locação de cada"

Enfim, existem muitas alternativas para reciclar o acervo de sua locadora basta um pouco de criatividade, boa vontade e um mínimo de investimento. Para maiores informações e contatos ligue para (011) 261-7935 c/ Tarcisio Motta.

MARIO IS MISSING!™

Dissemos isso na edição passada, e agora confirmamos: em seu novo jogo, nosso herói italiano realmente toma chá-de-sumiço!

Ohh!! Não! Desta vez Bowser Koopa não está mais a fim de dominar apenas o mundo dos games: ele agora quer dominar o NOSSO mundo. Instalado em um castelo na Antártida, o rei das tartarugas logo imaginou que um certo encanador do Brooklin não ia deixá-lo em paz. E o que foi que ele fez? Seqüestrou nosso herói, e achou que assim conquistaria o mundo numa boa. Mas parece que ele se esqueceu de alguém... pois é, agora sobrou para o Luigi enfrentar Bowser e salvar o dia.

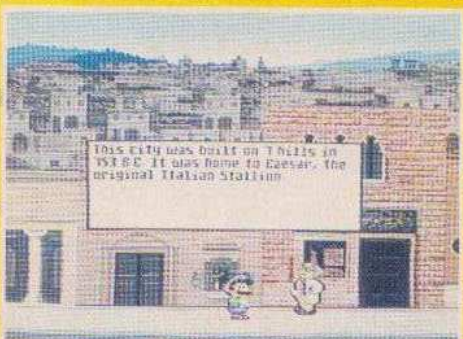
FORÇA DA MASSA!

Atravessando um portal, Luigi será transportado para várias cidades famosas e terá que recolher certos artefatos roubados para devolvê-los aos locais de origem. Durante as viagens ele deve ainda explorar as cidades, conhecer a cultura local, consultar mapas e desvendar quebra-cabeças. Mario is Missing é um jogo educativo, mas nem por isso o resgate será fácil. O game está inovado, mas mantém o mesmo estilo gráfico já consagrado das outras versões. Divirta-se pra valer enquanto aprende um pouco mais sobre o mundo. Será que desta vez Luigi consegue fazer tudo sem o mano?

Putz, meu! Mario dançou, caiu, tropeçou e ainda por cima sumiu! Agora trate de procurá-lo e aproveitar para dar um rolê pelo mundo.

Ahh! É claro que, se Luigi fosse dar um passeio pelo mundo, não deixaria de lado o Brasil, e vai se bronzear um pouco no Rio de Janeiro.

Saca só o mapa do Rio de Janeiro. Dê uma ajuda ao seu herói e mande embora esse monte de tartarugas.

Pô, Mané! Maneiro! Dando uma voltinha pela cidade maravilhosa você acaba encontrando pontos turísticos como o Cristo Redentor, praia de Copacabana e até o Pão de Açúcar. Só faltou o Maracanã e o Sambódromo.

Na cidade, não esqueça de falar com todo mundo e informe-se direito para saber o que está acontecendo.

Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing

Missing: the Spotlight from Christ the Redeemer Statue
Reward: $1200 -- Bonus: $2100

-- CHRIST THE REDEEMER STATUE --

Standing at the top of the 2,037 foot peak of Corcovado, the statue of Christ the Redeemer holds out his arms as if to embrace the city of Rio de Janeiro. The concrete image of Jesus Christ weighs 700 tons. In 1931 most of Rio's churches pooled their collected money and erected the statue on top of the mountain. The top of the mountain is often in fog, but the huge spotlights keep the figure visible from every corner of the city.

Para obter mais informações sobre o local, encontre a princesa e passe um chaveco nela. Você receberá um jornal com tudo explicadinho.

Para saber tudo o que você já fez e conhece sobre o local, consulte seu computador de bolso. Moderno, não?

Você vai tomar um banho de cultura estrangeira e vai ter aulas incríveis sobre vários países.

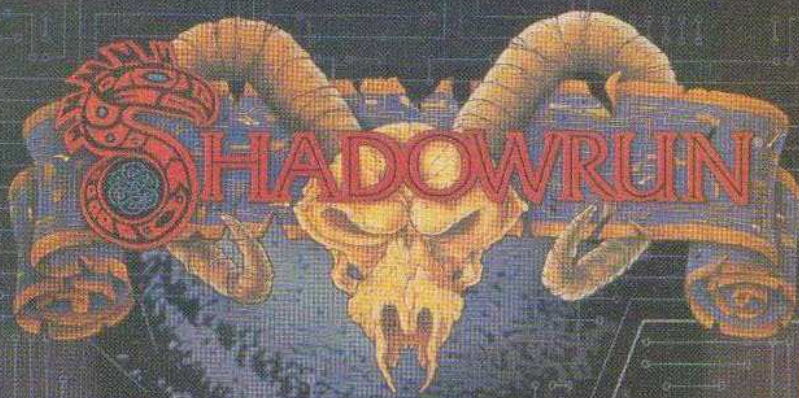
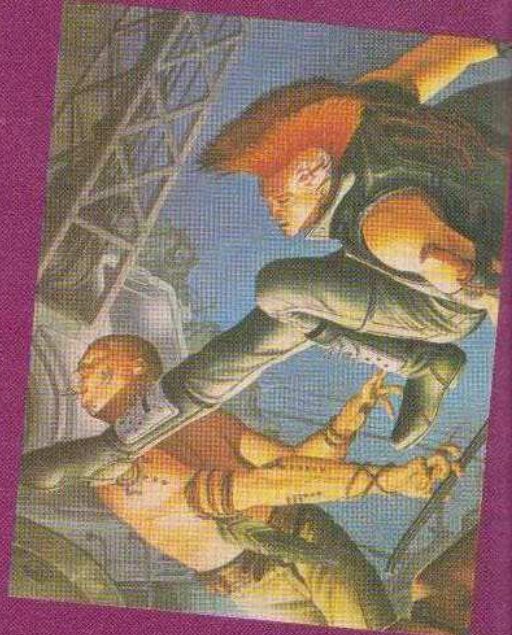
No final, tudo acabou dando certo: você melhorou seu inglês, aumentou sua bagagem cultural, encontrou Mario e ainda por cima mandou Bowser pelos ares.

TETRIS??

Na Rússia você poderá encontrar locais turísticos já conhecidos no mundo dos games. Lembra bastante o Tetris.

CRÍTICA - Mario ataca de professor! Agora num jogo com gráficos legais, backgrounds bem-feitos e diversão variada. Prato cheio para os fãs do herói italiano.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Educativo
Capacidade: .... 8 mega
Nº de Fases: 15
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... TOOL WORKS

1 - Confira no quadro a configuração do controle.

BOTÃO	AÇÃO
START	pára o jogo e coloca o MENU principal para a tela
B	coloca na tela a mão para o menu EXAMINA/ABRE ou FECHA
Y	pára o jogo e coloca na tela o menu de ITENS
X	coloca na tela a mão para soltar magia
A	coloca na tela o alvo para dar tiros
RIGHT	executa uma ação (ABRE/FECHA ou PEGA)
LEFT	executa a ação EXAMINA
SELECT	mostra o estado dos personagens
DIRECIONAL	move o personagem ou cursor pela tela

2 - Quando apertar START, surge o menu principal. Escolha as opções:

AÇÃO	CONTROLE
EXIT	sai do menu principal e volta para o jogo
ITENS	EXAMINA, USA ou DÁ um dos itens
MAGIC	seleciona a magia para ser usada
WEAPON	seleciona qual a arma que vai ser usada
ARMOUR	seleciona qual a defesa que vai ser usada
SKILLS	mostra as suas habilidades
CYBER	mostra os seus implantes cibernéticos

3 - No menu principal aparece o estado do seu personagem. No início ele vai ser assim:

ITEM	NÍVEL	ATUAL	MÁX.	SIGNIFICADO
BODY	3	30	30	Este é o marcador da sua energia. Quando chegar a zero, GAME OVER. Quanto maior o nível mais energia.
MAGIC	0	0	0	Este é o nível da sua magia. Quanto maior, mais mágicas poderão ser usadas. No começo do jogo você ainda não tem magia.
STRENGHT	3			A sua força para carregar armas e defesas.
CHARISMA	3			Quanto maior, mais tempo os shadowrunners ficarão sob seu controle.
KARMA	0			Estes pontos serão usados para comprar habilidades e para melhorar o seu personagem.
MONEY	0			Será usado para comprar armas e demais objetos.
SPELL	none			Indica qual a magia que será usada (quando você tiver magia).
WEAPON	none			Qual a arma que será usada (quando você tiver arma).
ARMOUR	0	none		Qual a proteção que será usada (quando você tiver proteção).

Acredite ou não: você foi dado como morto e neste momento acaba de ser colocado numa câmara frigorífica, aguardando a autópsia. Como quer continuar vivo, examine a gaveta em que você estava e apanhe o papel que vai cair no chão. Na gaveta está escrito o seu nome: ARMITAGE J. (AKE). Examine seus pertences: um pedaço de papel escrito **Warehouse Nº 5** (armazém Nº 5), e uma caixa de fósforos, **(Wastelands Club)**. Agora apanhe o bisturi (**scalpel**) que está na mesa do meio. Em seguida abra a porta da geladeira (**fridge door**) e apanhe o energizador (**slap patch**). Abra a porta (**wooden door**). Os

médicos fugirão assustados! Continue andando até sair do prédio. Você encontrará um amigo que lhe dirá HIT MAN (shadowrunner contratado para matar) e FIRE ARM (arma). Deixe-o ir embora. Agora vá até a cerca em volta da fonte e abra o portão quebrado (**broken gate**).

O cachorro vai deixar uma coleira (**shiny dog collar**). Apanhe-a. Ela o ajudará a obter uma magia. Vá para a direita e entre no beco. Continue andando e entre no próximo prédio. Abra a primeira porta e examine a pessoa caída (**seems familiar**). Pegue a chave que vai cair dele e o memorando da mesa. Volte para a tela anterior e entre no prédio. Vá até a porta do apartamento nº 6 e abra-a usando a chave: você está no seu apartamento. Veja a mensagem no videophone. Nela Drake está mandando cancelar a missão. Aparentemente você não pôde receber a mensagem. No quarto, pegue a nota na mesa (**rippled note**) com o telefone de sua (ex-)namorada Sassie. Ainda não dá para ligar porque você não tem um cartão telefônico (**credstick**). Agora abra seu armário: dentro dele estão 20 nuyen. Apanhe os óculos escu-

ros (**shades**) ao lado da cama e descanse um pouco. Sempre que você deitar em alguma cama, irá recuperar energia. Além disto, poderá gravar o jogo e usar os pontos de carma (**karma**) para melhorar as habilidades. Deite-se e grave o jogo. Se morrer, poderá continuar daqui. Saia do prédio e vá até a fonte. Continue descendo até chegar ao beco. Lá um orc irá matar seu amigo. Pegue a arma ao lado dele rapidamente (botão R 2 vezes) e use-a (botão START, menu WEAPON). Ago-

armado com uma Beretta, poderá matar os inimigos com o botão A. Mate o orc e pegue sua jaqueta (**leather jacket**). Use-a no menu ARMOUR: é sua primeira proteção. Continue andando pelo beco. Dois olhos sairão da escuridão, avisando que o espírito do cão o ajudará se você encontrar três objetos que ele precisa e levá-los ao seu templo, no cais. Volte a seu apartamento para recuperar a energia e gravar o que você fez. Volte até a entrada do beco. Entre no prédio com a porta vermelha. Na primeira porta pegue o peso de papel (**paperweight**) na segunda mesa. Na segunda porta pegue o **cyberdeck** na mesa do computador. Ainda não vai dar para conectar ao terminal (MATRIX) pois seu **datajack** está danificado. Saia do prédio

e entre no próximo. Na segunda sala existe uma pessoa (**business man**) que irá lhe vender uma insígnia (**lone star badge**). Para comprá-lo, vá ao

bar **Grim Reaper Club**, fale com o barman e pegue uma bebida (**iced tea**). Leve ao dono do bar (**club patron**) que vai estar muito mais amigável e lhe dirá as palavras **tickets** (ingressos), Maria (Mercurial, artista que está cantando no bar The Cage), **Grinder** (o cambista que foi morto pela polícia) e **Lone Star** (polícia). Agora comece a juntar dinheiro, carma e melhorar as habilidades. Para isto, volte ao prédio onde você mora e entre na 1ª ou 2ª porta. Na sala aparecem de um a quatro inimigos (às vezes isso falha). Mate-os e apanhe o dinheiro. Repita isso até obter 3.000 nuyens. E durma sempre que estiver com energia baixa. Troque os pontos de carma por habilidades. AUMENTE APENAS O SEU BODY (ENERGIA) E FIRE ARM (HABILIDADE COM ARMAS). Se não fizer isso, a próxima fase ficará mais difícil. Agora volte para a sala do business man, que vai te vender a insígnia da polícia. Pergunte sobre **lone star** e compre uma. Vá ao necrotério, usando **SHADES** e **LONE STAR**: os médicos não têm mais medo de você. Pergunte sobre **GRINDER** (o cara que vendia ingressos para o show de Maria). Diga que quer os arquivos sobre você e examine-os. Você encontrará os ingressos e o cartão telefônico. Pegue-os, saia do prédio e vá ao cemitério. Se quiser ajuda, contrate o shadowrunner Hamfist que é

mais barato (500 nuyens) e tem um cyberdeck que funciona. Converse com ele sobre **HIRING** (contratar) e responda **yes**. No cemitério, use o bisturi para abrir as portas das quatro criptas. Examine todos os caixões e quando encontrar os restos de um índio shaman, dê a ele o

slap patch para recuperar suas energias. Ele lhe dará um **MAGIC FETISH,** que será usado para entrar no prédio dos vampiros (**Dark Blade**). Com esse objeto, mate alguns zumbis até que um deixe um osso (**ghoul bone**) no chão. Pegue-o

e vá ao bar The Cage. Ligue para Sassie usando o videophone. Ela lhe falará de algumas ligações (**calls**). Pergunte sobre isso e ela lhe dará o número e a palavra **GLUTMAN**. Ligue para ele. Sua secretária lhe dirá que ele foi até o bar The Cage (onde você está). Desligue e vá até o grandão que está impedindo sua entrada. Entregue os tickets e veja o show. Se ainda estiver com o Hamfist,

poderá ganhar mais 1.000 nuyens indo até o escritório do Glutman e entrando na **MATRIX** pelo terminal. Para fazer isto, encoste o **decker** (shadowrunners que usam cyberdecks) no terminal, examine o orc, use o **cyberdeck** no computador. Você será transportado para dentro da matriz e poderá sair de lá com informações valiosas.

Para andar dentro dela use o direcional. Para testar a existência de circuitos de proteção, pressione o botão B. O botão A fará você sair da matriz. Use o

mapa 1 para se locomover com segurança. Ao sair, você terá o número da conta de Glutman e um DF (**data file**). Agora, se quiser juntar dinheiro e carma, entre e saia da sala do seu prédio. Para juntar só carma fique no cemitério. Quando você se cansar ou quando o Hamfist for embora, passe para a segunda parte do jogo. Para isto basta ir ao bar The Cage e conversar com o Glutman (ele estará no sofá com uma roupa verde). Depois de conversar com ele você será levado para o submundo de Seattle, tendo de lutar no ringue do **KING CARYARD**. Mas isto será explicado detalhadamente na próxima edição.

Mário Câmara Filho

Se você fez tudo numa boa, deverá estar com:

BODY +/- 10
MAGIC 0
STRENGHT 3
CHARISMA 3
MONEY +/- 4.000 NUYEN
FIREARM +/- 10
Com os Itens:
. CREDSTICK
. CYBERDECK
. DF-BADNEWS
. DOG COLLAR
. DOOR KEY
. GHOUL BONE
. MAGIC FETISH
. PAPERWEIGHT
. RIPPED NOTE
. SCALPEL
. THORN PAPER
E com as palavras:
. DATAJACK
. DECKER
. DOG
. FIRE ARMS
. GHOULS
. GLUTMAN
. HEAL
. HIRING
. MAGIC FETISH
. NEGOTIATONS
. SHADOWRUNNERS
. SHAMAN
. STREET DOG

MAPA 1

Ande apenas pelo caminho indicado no mapa

				O	O	O		
				O		O		
			O	O		O		
		O	O			O	O	%
<	O	O					O	
							O	
							O	%

Se você não agüenta esperar até o próximo mês, anote estas dicas:

- *Para acabar o jogo você tem de chegar com vida até o 5º andar do prédio ANEKI e destruir o computador central.*
- *Para entrar no segundo cemitério e matar o RAT SHAMAN utilize a porta aberta.*
- *Para entrar no BRONZE GATE do DARK BLADE, você tem que ter a palavra VAMPIRE e o número do telefone deles. Converse sobre MAGIC FETISH.*
- *Para matar o vampiro use a luz estroboscópica que está no bar Jagged Nails. Para isso mate a gangue de Rust Stilettos primeiro.*
- *Para entrar no barco, você vai precisar de gelo.*
- *No barco, ligue todos os interruptores para passar das partes onde ficar travado.*
- *Para derrotar Drake, diga a palavra VULCANO ao piloto do helicóptero.*

ROYAL RUMBLE

Catapimba! Esta nova versão de luta livre está mais sacana do que nunca

SNES

Royal Rumble é o legítimo sucessor de Super Wrestlemania, agora com um campeonato e um modo muito louco de luta. Nesta nova versão você tem uma variedade de golpes muito maior que na primeira, e boa parte deles são sacanagens e truques sujos. Vale tudo: barrigadas, quebra-costelas, pisão na cabeça, voadoras e até dar com a cadeira na moringa do adversário. Só faltou cuspir no olho e chiclete na corda!

CADÊ O JUIZ?

O game tem imagens digitalizadas e movimentos bem reais. O som dá a sensação de se estar assistindo a uma luta verdadeira, de camarote, com muita gritaria. Para os fanáticos por luta livre não há coisa melhor, o jogo reúne os lutadores mais famosos dos States. A única coisa que fica devendo é a dificuldade, porque é muito fácil detonar os caras. O juiz pouco aparece, mas, quando aparece, como é que um juiz de 65 quilos pode controlar dois lutadores com duzentos quilos cada um? Fácil. Ele não controla! Aí é que está a graça da luta livre...

DICA QUE É UMA CACETADA

Sempre que agarrar o adversário, o que interessa é a velocidade com que você aperta os botões - cada um corresponde a um golpe diferente.

E aí, quer uma prova maior ainda para garantir que o jogo inclui muita malandragem? Nessas horas eu pergunto: cadê o juiz?

Tuff! Que porrada meu! O que tem de golpes variados nesse jogo é brincadeira! Tremenda curtição.

Uau! Esse golpe é poderoso. Depois de derrubar o adversário, você sobe nas cordas e esmaga ele todinho nesse pulão.

Sempre que você achar que dá pra derrubar o adversário e ganhar a luta, aproveite pra agarrá-lo logo que cair no chão.

Pena que o juiz seja fraco demais para os brutamontes. Mesmo assim, quando ele pintar, aproveite pra dar uma bifa na orelha dele.

Vale até cadeirada! Afinal, ninguém é perfeito e precisa se defender. Depois disso, é quase garantido que seu adversário vai para o banco!!!

Outra opção muito maneira do jogo é o modo "Royal Rumble" onde no início estão apenas você e um adversário no ringue. Mas depois começam a entrar outros e vocês terão que jogar os inimigos para fora. Legal, né?!?!

CRÍTICA - É golpe daqui, golpe dali, tudo muito bem sacado. As imagens parecem reais e os gritos completam o clima. Só não cai de porrada quem não quer!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

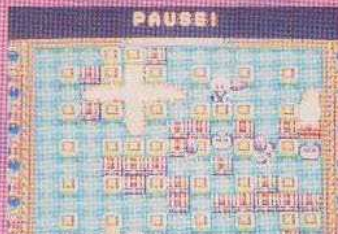
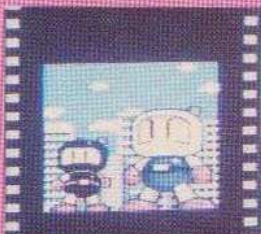
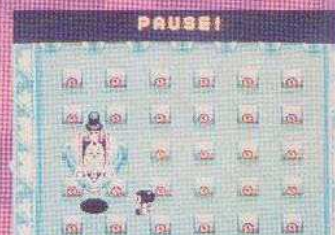
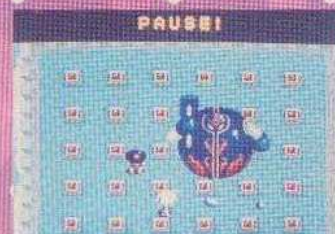
Tipo de Jogo: .... Esporte
Capacidade: .... 16 mega
Nº de Fases: 5
Nº de Jogadores: .... 1 ou 2
Fabricante: .... LJN

SNES

Depois de detonar no Turbo Duo e no Nintendinho, estes peritos em explosivos bombardeiam tudo no SNES

Nossos heróis estavam sossegados, na mais santa paz, quando pintou uma ameaça que ninguém esperava: era um Bomberman do mal, que chegou detonando todo mundo. Mais tarde descobriu-se que o safado era falso, construído por dois cientistas loucos para acabar com todos os Bomberman verdadeiros. O negócio agora é combater os cientistas, acabar com sua criação maligna e restaurar a paz na ilha. Novidade: podem participar quatro jogadores ao mesmo tempo, se ajudando ou estourando um ao outro!

CABUUUUM!!!

Super Bomberman promete ser uma febre entre os gamemaníacos. A opção de quatro jogadores simultâneos é possível através de um adaptador especial, com entradas para mais controles. Aliás, esse é o grande barato do game, já que quase sempre o grupo se atrapalha e acaba explodindo os próprios companheiros - o que garante boas risadas! Não se deixe pegar pelos gráficos tranqüilos e som relaxante - são 48 estágios de raciocínio rápido. Não seja pavio-curto, ou quem explode é você!

Bomberman é superdivertido. Sempre que tiver uma chance, chame um amigo para participar da algazarra, e trate de atacar seu amigo.

No último chefe do jogo você terá que ter o poder da luva, assim poderá acertá-lo. Agora, se você não tiver esse poder, o jeito é esperar que ele apareça e até lá fique fugindo do inimigo.

Essa é a ilha dos Bomberman, destrua os inimigos que a invadiram e divirta-se pra valer!

BATTLE MODE

Aqui você medirá força contra seus adversários: sua missão agora será a de destruir os outros Bomberman, podendo haver até quatro competidores simultâneos na arena. Um barato!!!

EXPLODINDO UMA DICA

Sempre que estiver invencível, solte uma bomba e fique próximo ao local apertando o botão para soltar outra bomba. Assim você causa uma cadeia de explosões que detonam os inimigos, deixando você intacto enquanto durar a invencibilidade.

CRÍTICA - Jogo para a família inteira, muito engraçado. Bons gráficos, som superlegal e quatro jogadores se ajudando ou se matando. Demais!

Tipo de Jogo: Aventura
Capacidade: 8 mega
Nº de Fases: 48
Nº de Jogadores: 1 a 4
Fabricante: HUDSON SOFT

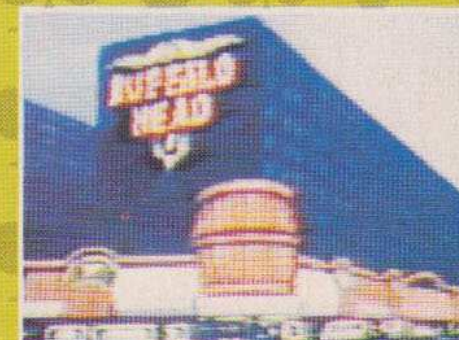
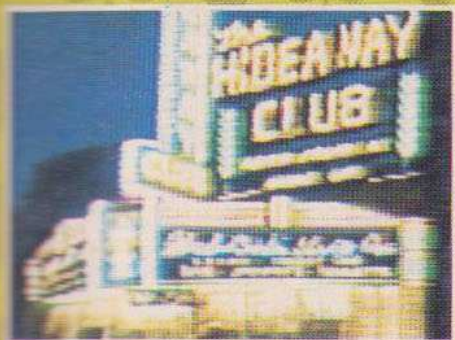
VEGAS STAKES

Cansado de gritaria no jogo de truco? Se seu negócio é jogar em grande estilo, Vegas Stakes é o game para você.

SNES

Que tal fazer altas apostas nos mais luxuosos cassinos de Las Vegas? Você pode escolher entre poker, blackjack, roleta, slots e cricker. Mas lembre-se de que o mundo do jogo é cheio de gente esquisita, e uns tipos estranhos podem aparecer para procurar briga, elogiar suas cartadas ou pedir uns palpites. Mas fique esperto: eles podem querer afanar sua grana!

FAÇAM SUAS APOSTAS!

O game comporta até quatro jogadores, que podem disputar juntos umas partidas bem animadas. Mas se quiser jogar sozinho, não fique alarmado: Vegas Stakes vem com um ótimo acervo de personagens, prontos para apostar algum dinheiro em você. Cada um tem seu próprio estilo de jogar, e logo você aprende a manha deles. O jogo aceita mouse, tem imagens digitalizadas e a música dá aquele clima dos filmes de cassino americano. Seu objetivo é ganhar todo o dinheiro que puder, quebrar a banca e - quem sabe - arruinar o infeliz dono da casa de jogatina. He, he, he...

No modo "Vegas Adventure" você, a princípio, pode escolher jogar em quatro cassinos diferentes, mas se seu desempenho for bom, você será convidado a entrar em um outro cassino melhor ainda.

Dentro dos cassinos existem vários jogos diferentes e, de acordo com seu desempenho, aparecem algumas figuras para conversar com você: alguns podem ajudar, outros roubar. Tome cuidado. Seja ambicioso, aprenda a ganhar sempre do cassino e fique com muita grana.

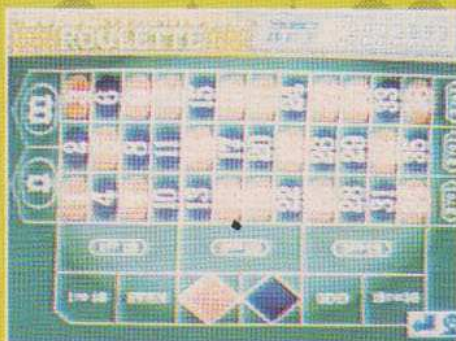
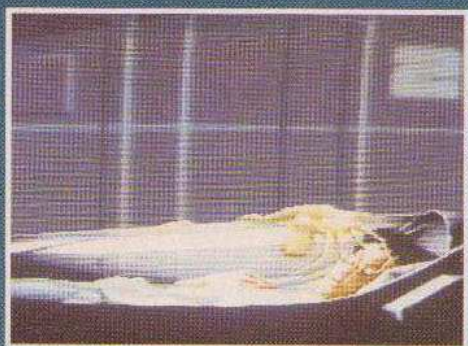
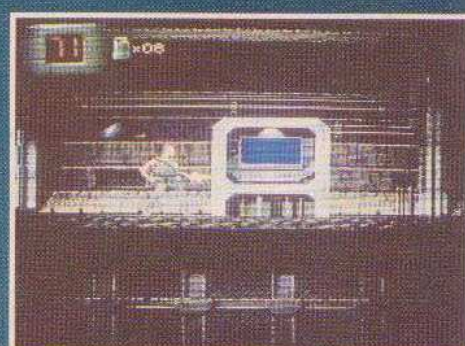
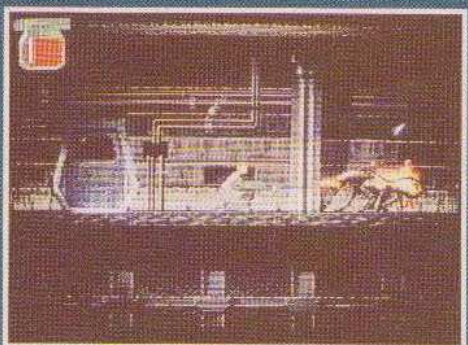
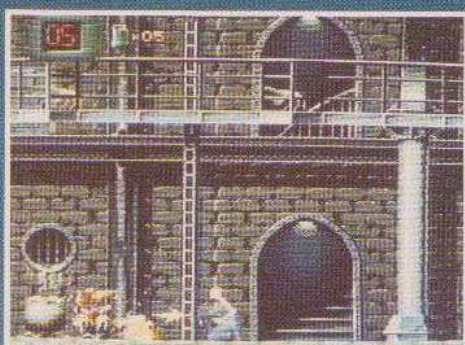
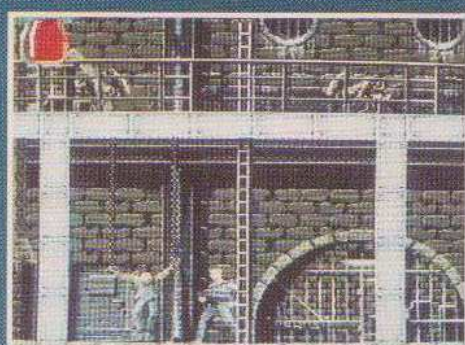
No começo, quando você estiver jogando apenas para se divertir, é muito bom jogar no caça-níqueis. Mas, se seu negócio é acabar logo com a festa dos cassinos, parta para a mesa de poker e roleta.

CRÍTICA - O game agrada bastante se você curte o gênero. O melhor é o lance de que os jogadores do game tem características próprias, e falam com você o tempo todo.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: Jogo de Azar
Capacidade: 8 mega
Nº de Fases: 5
Nº de Jogadores: 1 a 4
Fabricante: NINTENDO

ALIEN 3

Você pode não ser um alien, mas também vai ficar babando com este lançamento para SNES

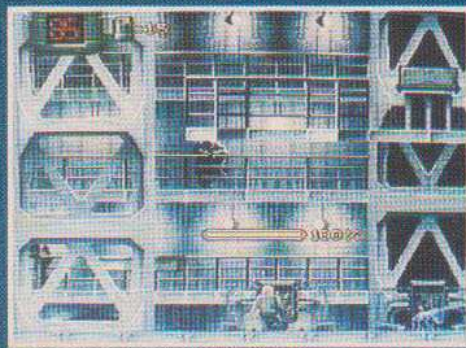
Tudo ia bem a bordo da Sulaco quando deixou o planeta LV-426, após a gloriosa batalha final contra a alien-mãe que subiu a bordo da nave. Todos dormiam tranqüilos em seus casulos de animação suspensa, mas não contavam com um imprevisto fatal: a rainha teve tempo de colocar alguns ovos, e agora as terríveis larvas procuravam um hospedeiro. Seu sangue corrosivo danificou a nave, e o veículo de fuga foi ejetado na direção do planeta-prisão Fiorina. Morreram na queda o cabo Ricks, o andróide Bishop e a garotinha Newt. Sobreviveram nossa heroína Ripley e as larvas alienígenas - uma delas incubando em seu próprio ventre. Ela já tem as horas contadas, mas seu problema principal é que a corporação corrupta chamada Companhia ficou sabendo da existência dos xenomórficos (aliens) em Fiorina. Eles planejam usá-los como arma biológica, e Ripley deve destruir todos antes que o homens da Companhia cheguem e espalhem a ameaça por todo o Universo.

Lembre-se: quando a nave caiu, apenas Ripley sobreviveu. Então não espere ajuda de ninguém e nunca se esqueça: dentro de seu corpo está alojado um alien.

Aqui é o terminal: você pode pegar todos os tipos de informações sobre cada fase.

Alien 3 possui apenas três fases, mas nem por isso é um jogo fácil. Ao contrário: é bem difícil e deixará você de cabelos em pé.

Acabe com os casulos sempre que possível, pois de dentro deles saem aliens pequenos que pulam no seu rosto.

Não esqueça de salvar todos os prisioneiros: eles serão necessários para que a missão seja cumprida em algumas fases.

OS GAMES ALIENÍGENAS

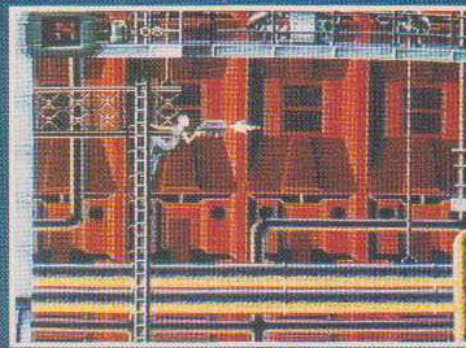
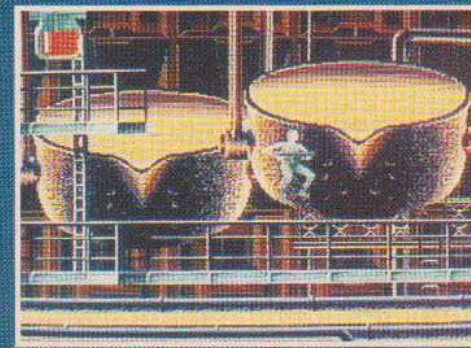
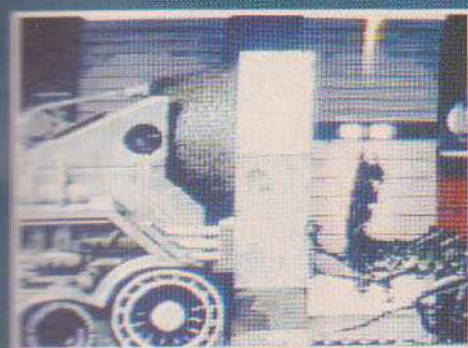
O monstro gosmento criado pelo suíço H. G. Giger vem sendo fonte de pesadelos para muita gente desde seu surgimento no filme "Alien - O Oitavo Passageiro". Mas a criatura demorou para pintar no mundo dos games. O primeiro jogo foi baseado no segundo filme da série, "Aliens - O Resgate", lançado para micros da linha MSX em 1988. De lá para cá nosso amigo andou injustamente esquecido, até que "Aliens 3" entrasse em cartaz nos cinemas e o público exigisse uma versão para videogames. Acontece que o segundo filme tinha muito mais ação que o terceiro, e isso obrigou os produtores a criar um game que fosse uma mistura entre os dois. De todas as versões de Alien 3 para videogames, esta para SNES é a que segue com mais fidelidade o roteiro do filme.

NÃO DESTRUIR XENOMÓRFICOS... PRISIONEIROS SÃO DISPENSÁVEIS...

Para quem já estava enjoado de tantas versões de Aliens 3, atenção: o game para SNES não é igual aos já lançados para Mega, Master, Game Gear e Nintendinho (além da versão para Game Boy, diferente de todas as outras). Agora a ameaça constante são os "face-huggers", as larvas que injetam o embrião alienígena nas vítimas. Os cenários são belíssimos, mas cheios de detalhes e cantos escuros onde os diabinhos podem estar escondidos. O game é baseado no último filme da trilogia (veja box), mas com algumas mudanças necessárias: no cinema havia apenas um alien adulto, e Ripley não dispunha de nada melhor que uma faca de cozinha para enfrentá-lo. Aqui há aliens a granel, e armas também!

Para se dar bem no jogo, Ripley terá que fazer de tudo: pendurar, pular, engatinhar, atirar e até passar pelas tubulações de ar.

Às vezes, para cumprir uma missão, será necessário que você solde juntas que estão separadas ou também lacrar algumas portas.

Conforme a fase, Ripley poderá tornar seu lança-chamas ainda mais poderoso, soltando fogo verde e azul, facilitando o combate contra os aliens.

Nunca se esqueça de que você possui apenas uma vida, e por causa disso deve ir com calma, aproveitando um pouco o visual incrível ao fundo.

Nas fábricas e refinarias Ripley terá que usar e abusar de todo seu armamento, além de ter que escalar plataformas toda hora.

Próximo aos caldeirões, você está quase chegando lá! Não desista agora que já está tão perto de acabar com esses vegetais lambusados.

Exausta, Ripley acaba com a rainha dos aliens, só que ainda existe um alojado em seu corpo e, numa atitude heróica, ela se joga no poço de aço derretido.

Eles já haviam sobrevivido duas vezes antes... será que dessa vez foi mesmo o fim desses seres nojentos?

CRÍTICA - O jogo é excelente, agrada quem estiver a fim de um bom desafio. O único problema fica na velocidade da personagem, que poderia ser mais ágil.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 8 mega
Nº de Fases: 3
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... ACCLAIN

U.S.S. FREEDOM FORCES

SNES

ATIRE ESCORREGUE ARREGACE ARREBENTE:

ME ENGANA QUE EU GOSTO!

Cá entre nós, o velho Turrican já devia estar de saco cheio de tanta paz e quietude! Ele quer mais é ver o circo pegar fogo, e agora pode desenferrujar os ossos nesta aventura. Super Turrican é um jogo extravagante, você vai ficar caído apreciando os gráficos e curtindo a trilha sonora - que abusa dos recursos do Dolby Surround Sound. Mas o capricho não fica só por aí: é um game muito difícil e vai dar trabalho para terminar. A PROGAMES desvenda o jogo de ponta a ponta para quem se habilitar. Vamos nessa!

No ano de 2751 todas as galáxias convivem entre si em harmonia. A tecnologia é usada apenas para o avanço da ciência e o progresso da humanidade. Você é Turrican, um guerreiro das estrelas integrante da **U.S.S. Freedom Forces**, e nestes tempos de paz sua nave vaga solitária entre as estrelas. Tudo vai bem, mas isto é o roteiro de um game de ação e não queremos que as coisas fiquem sossegadas por muito mais tempo! Eis que uma mensagem de emergência surge no monitor da nave, e você vê um raio da destruição atingir o pacato planeta Katakis. A população foi brutalmente congelada, aprisionada para sempre naquele mundo outrora pacífico. Com sede de fazer justiça, Turrican ruma com sua nave Rurlon 1 em direção a Katakis.

São 13 fases cheias de vidas e itens escondidos. No início do jogo há uma vida a sua esquerda atrás de um pilar. Procure sempre.

Nas plataformas com uma bola vermelha ao centro estão escondidos os itens. Fique atirando pra todo lado, pois várias delas aparecem com isso.

Logo que anoitecer e começar uma ventania louca, fique esperto e fuja dos raios, só pule para as outras plataformas quando o vento parar.

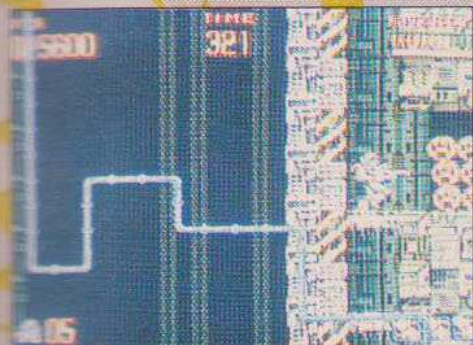
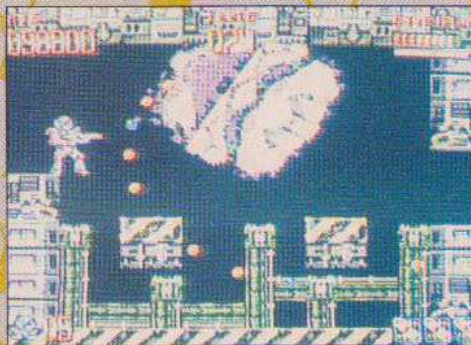
O primeiro mestre do jogo é essa mão mecânica: para destruí-la o melhor tiro é o azul, fique ligado para não ser esmagado.

Nesse local caia colocando seu personagem para a esquerda e encontre outra vida sobre os pilares. Seja esperto!

Quando chegar nessa parte e começar um terremoto, fique girando até tudo voltar ao normal. Fazendo isso, você estará ileso ao ataque das rochas.

Chegando nesse mestre, não fique preocupado para acabar com ele: fique posicionado sobre sua metralhadora e mande bala. Esse é fácil.

Dentro dessa fábrica seu maior problema serão as labaredas de fogo. Fique bem atento e vá com calma.

FAÇA O QUE QUISER - MAS AJUDE TURRICAN NESTE JOGO ANIMAL

Aqui, seja bem rápido e pule de plataforma em plataforma. Se você demorar muito, é morte com toda certeza.

Chegando ao mestre, destrua os canhões laser e depois a cara metálica. Para fugir dos tiros, fique embaixo das plataformas.

Pare de ficar babando no gráfico da fase e fique atento às plataformas que flutuam. Se você bobear, acaba afundando na água.

Se você está no maior sufoco, dê uma parada nessas plataformas suspensas no ar, e aproveite para ver se encontra algum item escondido.

Esta é a terceira parte da fase da neve. Agora aproveite o vento que sopra para pular mais alto e subir nas árvores.

Quase no final do jogo você entra em uma fortaleza alien, o maior problema aqui serão os aliens que grudam no seu corpo e sugam energia.

Em cima do "trem alien" fique atirando sempre - pule de um local para outro rapidamente e só quando tiver certeza de alcançar o local.

Novamente você estará dentro da fortaleza alien. Agora falta muito pouco para o final. Vá com calma e cuidado com os aliens.

Você chegou no último chefe do jogo: não pare de atirar nenhum segundo e, quando ele atacar, fique girando no chão para ficar invulnerável a isso.

A batalha foi longa e árdua, mas você conseguiu e libertou o planeta Katakis das garras da máquina do mal. Tudo acabou bem, mas a aventura de Turrican está apenas começando.

CRÍTICA - Nossa! Game difícil pra caramba, gráficos superdetalhados e trilha musical de fazer inveja ao Beethoven. Nota máxima, recomendo e assino embaixo.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 4 mega compacto
Nº de Fases: 13
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... SEIKA

SNES

Zits, Rash e Pimple - os anfíbios mais radicais que já pintaram no mundo dos games - chegam detonando tudo no SNES

A mais nova aventura dos sapos guerreiros rola no mosteiro de Gyachung-la, no Tibet, Ásia. Tudo começa quando eles investigam a nova invenção do professor T-Bird, o revolucionário videogame T.R.I.P.S. 21 (Total Reality Integrated Playing System), capaz de criar um mundo virtual chamado "The Gamescape". Mas a coisa pega fogo quando surge na tela um porco sacana, que seqüestra a princesa Michiko Tashoko, filha do rei Honcho. O sapo Zits bem que tenta um ato heróico, mas é capturado também. Antes que Rash e Pimple possam fazer qualquer coisa, aparece a imagem de Silas Volkmire - cientista que auxiliou no projeto do game. Ele declara que traiu o professor T-Bird e, para piorar tudo, se aliou à malévola Dark Queen - a grande vilã de TODAS as outras versões de Battletoads!

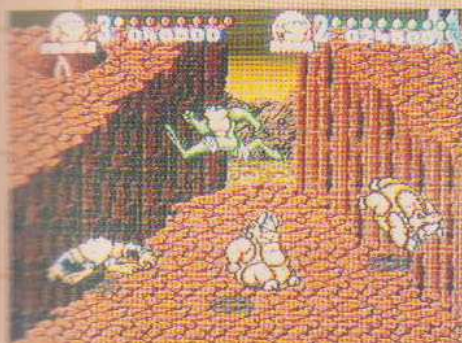
SE TODO PLÁGIO FOSSE ASSIM...

Justiça seja feita: a idéia do videogame-virtual-que-vira-armadilha-e-devora-todo-mundo apareceu primeiro em Kid Chameleon. E também não é novidade que esses sapos são imitadores de umas certas tartarugas comedoras de pizza. Mas acontece que todas as versões de Battletoads são tão boas, mas TÃO boas, que qualquer plágio pode ser perdoado! Battletoads in Battlemaniacs lembra bastante a versão original para Nintendinho, mas os gráficos estão muito mais primorosos. Outra diferença é que os veículos dos sapos não ficam reduzidos apenas a jet-skis: eles contam agora com todo um aparato tecnológico, com direito a helicóptero e tudo o mais. Agora o negócio é socar, chutar, dar cabeçadas, salvar os prisioneiros e talvez até fazer uma feijoada com os capangas suínos da Dark Queen!

O mais legal no jogo são os golpes de misericórdia - no final da seqüência de golpes normais você arrebenta o inimigo com um golpe poderoso.

Cabeçadas, machadadas e biconas fazem parte do arsenal de golpes poderosos que aparecem constantemente no game.

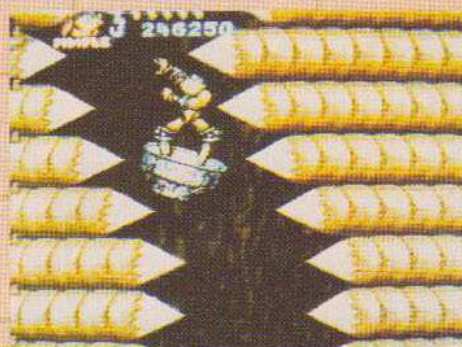
Durante todo o jogo, os sapos devem ficar atentos a todos os tipos de armadilhas. Fique ligado e tenha reflexos rápidos.

IN BATTLEMANIACS

Sacanagem, esses porcos estão mesmo afim de quebrar os sapos, não fiquem debaixo deles.

Aquelas animações marcantes da primeira versão continuam presentes e melhorandas.

Mostre pra esse porção folgada que ninguém pode brincar com os Battletoads.

Na segunda parte do jogo os sapos irão descer por dentro de uma árvore gigante, cheia de perigos.

Golpes novos também aparecem nessa fase - é uma boa para acabar de vez com os adversários.

Sapo no espeto não parece ser uma boa idéia para os Battletoads.

Aí, meu! Tem até fase de bônus. Saca só o visual incrível, cheio de efeitos 3D.

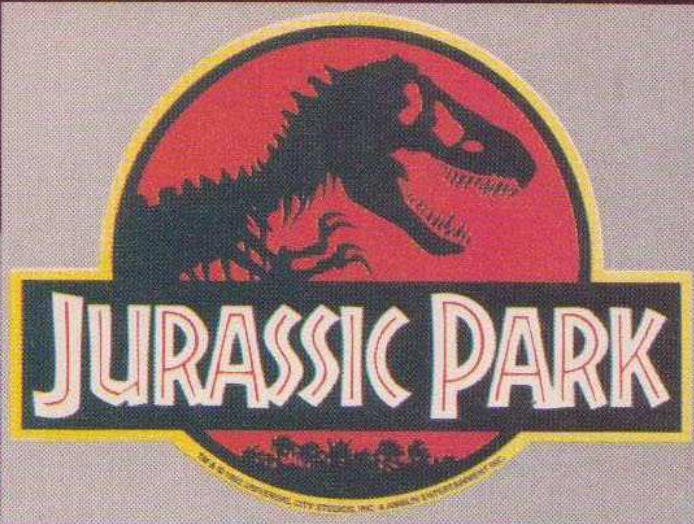
Lembra-se dessa fase? Pois ela voltou, e pra ficar!

Desvie, pule barreiras, salte rampas, faça de tudo para se dar bem aqui.

Difícil, né? Não fique triste: na próxima edição você terá uma superestratégia desse game.

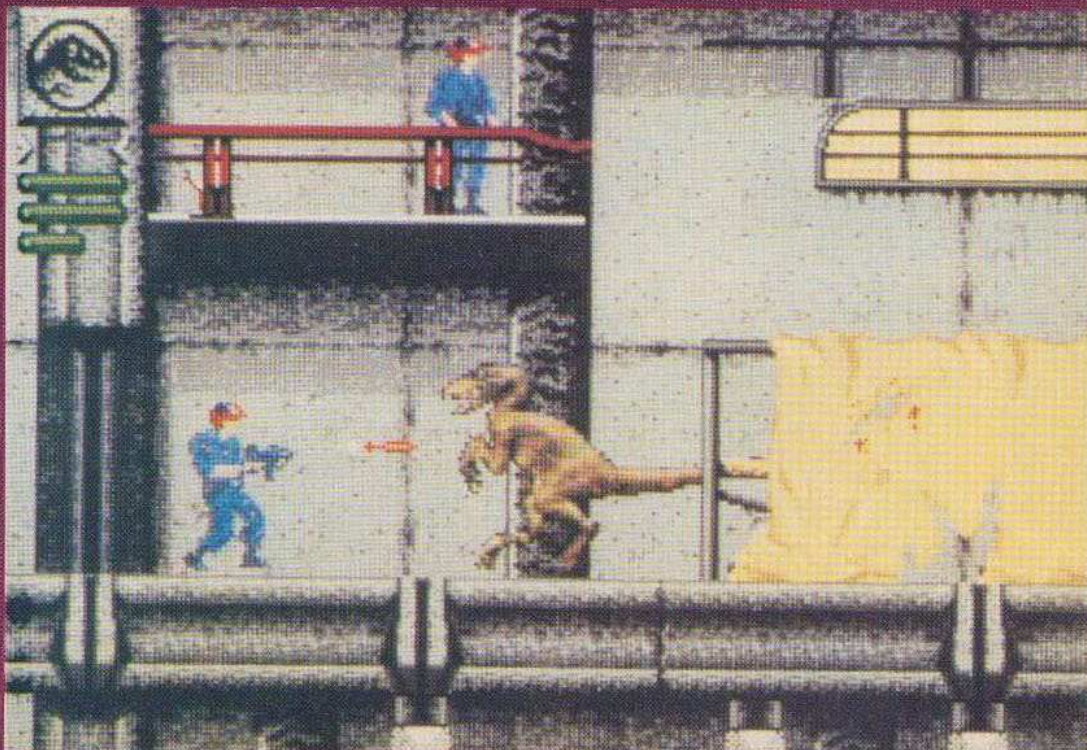
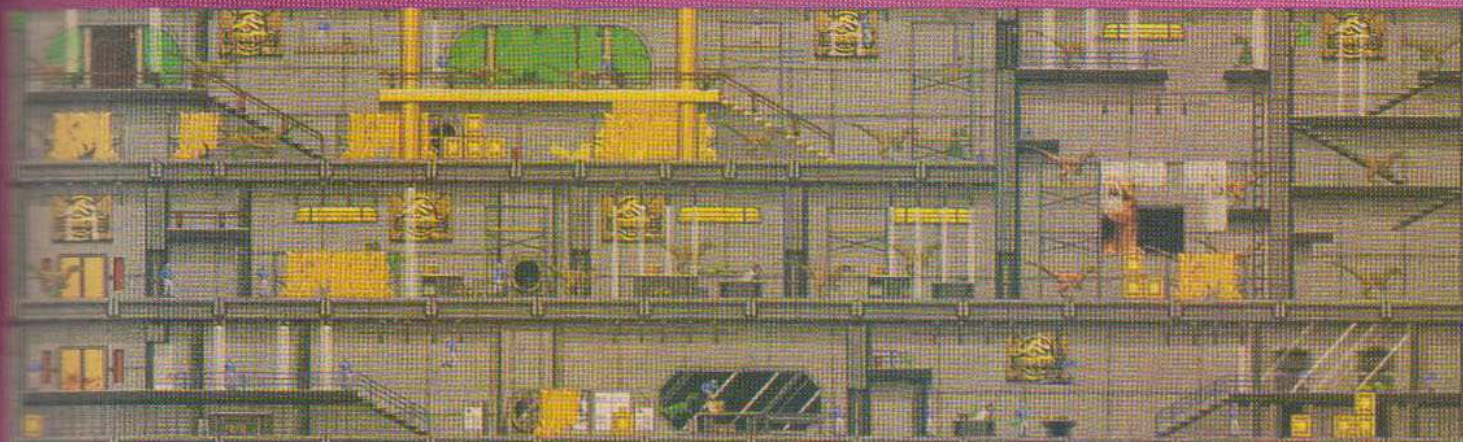
CRÍTICA - O jogo é excelente, agrada quem estiver a fim de um bom desafio. O único problema fica na velocidade da personagem, que poderia ser mais ágil.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 8 mega
Nº de Fases: 8
Nº de Jogadores: .... 1 ou 2
Fabricante: .... TRADEWEST

Aqui não tem "Querida, Cheguei!" e nem "Não é a mamãe!". Em Jurassic Park, os dinos são como realmente eram há 65 milhões de anos - ferozes e sangüinarios

Depois de explodir nos cinemas de todo o mundo, a dinomania chega ao mundo dos games - e o primeiro console a ser presenteado com o novo sucesso é o Mega Drive. O herói do game é o paleontólogo Alan Grant, uma espécie de cunhado do Indiana Jones, que devia enfrentar os dinos e salvar o dia. Mas dinossauros são inimigos perigosos, podem fazê-lo em pedacinhos antes que você consiga dizer "procomposognato". Lembre-se: se não pode vencê-los, junte-se a eles! No game Jurassic Park você pode jogar com o Dr. Grant e também com um dinossauro veloz e mortal. O velociraptor!

DOIS GAMES EM UM

Os desafios são diferentes para cada personagem: o objetivo do Dr. Grant é proteger sua galera dos dinos que fugiram, enquanto o velociraptor tem como meta escapulir do Parque Jurássico e matar tudo o que aparecer no caminho. O game soma sete fases, que são o centro de visitantes, a estação de bombeamento, o rio, o vulcão, o desfiladeiro, a estação de força e as selvas do Parque Jurássico. As imagens dos dinossauros foram digi-talizadas, não a partir do filme, mas das próprias maquetes, ainda no set de filmagem - o raríssimo caso de um game que é produzido ainda em conjunto com o filme.

DICAS JURÁSSICAS

No centro de visitantes, tome cuidado com o dino grandão que passa a cabeça por cima do muro. Empurre caixas para alcançar lugares altos e pendure-se nas barras do teto para atravessar áreas de perigo.

O "land cruiser" de Grant se acidentou na floresta, bem no meio de um monte de dinossauros famintos. Use e abuse das armas.

Aí, o perigo maior são os fios de alta voltagem! Se estiver com o Dr. Grant, use as cordas para subir. Como raptor, bastam seus saltos.

Grant deve usar o barco inflável para percorrer o rio. Fique esperto com as cachoeiras, e pule na margem para pegar itens. Não se esqueça de que Grant não sabe nadar - e um passo em falso é uma vida a menos.

No desfiladeiro, jogue os blocos em possíveis caçadores. Olho vivo, porque alguns guardas do parque estão armados com tranqüilizantes e explosivos. Cuidado também com os fossos, que têm estacas afiadas no fundo: cair neles é morte certa.

DR. GRANT

Alan Grant é um paleontólogo que adora ossos velhos e detesta crianças. Ele pode usar uma série de armas: o dardo explosivo, que é acionado com um impacto; o "taser", que dá um choque no inimigo e o paralisa por um tempinho; os dardos tranqüilizantes de faixa vermelha (forte) e de faixa branca (fraco); a bomba-relâmpago, que desorienta o outro jogador; e a granada de gás, que cria uma nuvem.

Pendurar

Subir

Chutar

Pular

Abaixar

VELOCIRAPTOR

Cai o mito dos dinossauros lerdos e estúpidos, com cérebros do tamanho de ervilhas. Com 2m de comprimento e 90 quilos, o velociraptor é ágil e esperto como uma pantera - e muito mais mortal. Não pode usar armas, mas suas vantagens sobre o Dr. Grant são evidentes: ele é mais rápido, mais forte, salta mais alto, tem mandíbulas poderosas e garras em forma de foice nas patas traseiras.

Abaixar

Chutar

Superpulo

Morder

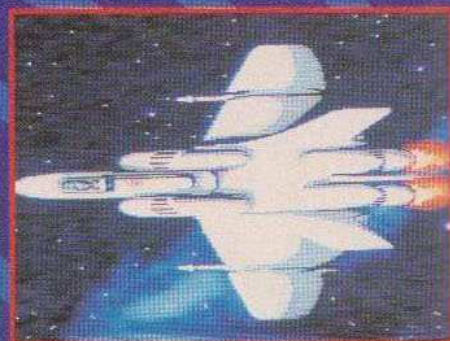
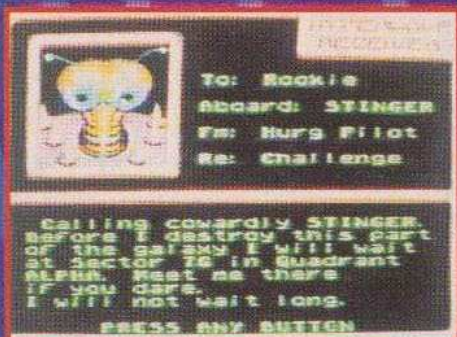
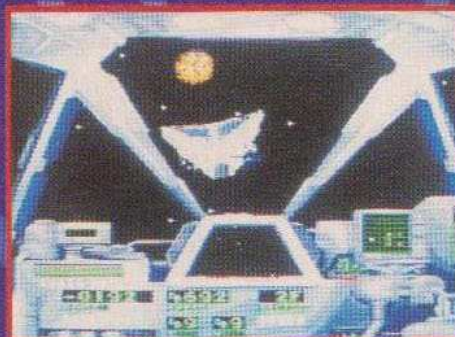
Empurrar

WarpSpeed

Se você é fissurado em games espaciais cheios de ação e muita velocidade... Fuja deste cart!

Dez anos atrás, os cientistas da Terra começaram a pesquisar buracos negros espalhados pelo espaço. Fizeram uma terrível descoberta: eles funcionam como portais entre pontos distantes da galáxia, que podem ser usados por alienígenas para atacar a Terra! E isso já está sendo feito pela Horda (não tem nada a ver com desenhos da She-Ra!), uma força invasora composta de várias espécies alienígenas, aliadas em nome da conquista. Como medida de emergência foi criado o Galactic Armed Services (G.A.S.), com bases espalhadas pelo espaço. Sua arma principal é uma única e pequena nave equipada para enfrentar toda uma armada inimiga. Este é o enredo "quase inédito" de WarpSpeed!

JÁ VI ISSO ANTES

WarpSpeed é uma cópia descarada do game Star Trek para micros PC, onde a Enterprise percorre quadrantes e setores para limpá-los dos klingons. Outras "coindidências", são a propulsão de dobra espacial e, os sensores

de longo alcance, as bases onde você pode reabastecer e consertar sua nave, e até os buracos negros que jogam você de um lado para outro. A única diferença são as batalhas, que ficam mais no estilo de Wing Commander, mas muito mais lentas e pobres em ação. A Accolade pisou na bola com este lançamento.

Durante o jogo você receberá mensagens transmitidas pelo rádio de vários inimigos ou amigos diferentes. Pinta cada tipo!!

As batalhas são as melhores partes do game. Nelas você poderá usar tiros normais ou mísseis. Não dê trégua para seus inimigos.

Esses círculos azuis são partes dos famosos buracos negros. Entrando neles, você será transportado para locais diferentes e até desconhecidos.

Se dando bem nas batalhas você livra sua cara e ainda defende a base, além de enfraquecer a frota na base inimiga.

Às vezes, quando você está perdido, é muito melhor se localizar pelo mapa, do contrário, você acabava vagando por um tempão.

CRÍTICA - Não gostei! Sou fissurado em jogos espaciais, mas este não tem graça nenhuma. Muito lento, você só consegue curtir se tiver cuca fresca.

GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Simulador
Capacidade: .... 8 mega
Nº de Fases: 6
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... ACCOLADE

MEGA

JUNGLE STRIKE

Neste legítimo sucessor de Desert Strike, você não vai mais comer poeira do deserto.

Entrou areia! O terrível Madman está morto, mas seu filho aparece jurando vingança. Ele torna-se aliado de um grande traficante de drogas colombiano, reúne um novo exército e constrói um ameaçador arsenal nuclear. Apenas a força do time especial Jungle Strike poderá deter esse louco. Mas as circunstâncias mudaram, e o jogo requer agora uma nova estratégia...

Tirando A Areia Do Sapato

Este game promete figurar na galeria de melhores do ano. Esqueça o velho helicóptero apache de Desert Strike - nesta nova versão você comanda um Super Comanche, equipado com três tipos de armas: Hydra, Machine Gun e Hellfire. O cenário também mudou: agora os combates se estendem a selvas, montanhas nevadas e até à capital Washington. E não pense que o Comanche será seu único veículo nesta missão: você poderá pilotar ainda um F-117 Stealth, um hovercraft e até uma moto de assalto muito ferrada!

E A GUERRA COMEÇOU...

NÃO DÊ MANCADAS

Durante todo o jogo você receberá uma série de missões para passar de fase, cuidado para não dar mancadas e acabar destruindo monumentos ou pessoas importantes, senão é o fim de sua alegria.

Fase 1 - Aqui sua missão será acabar com os terroristas que estão em Washington, achar agentes secretos, destruir as frotas inimigas e por fim escoltar a limusine do presidente.

Fase 2 - Agora você precisa encontrar mergulhadores, destruir terroristas, submarinos e ainda capturar um hovercraft para usar em outras missões.

Fase 3 - Destrua os acampamentos inimigos e domine tudo. Não esqueça de destruir os radares e outros meios de comunicação. O resgate de soldados aliados é essencial nesta fase.

MEGA

JUNGLE STRIKE

Neste legítimo sucessor de Desert Strike, você não vai mais comer poeira do deserto.

Entrou areia! O terrível Madman está morto, mas seu filho aparece jurando vingança. Ele torna-se aliado de um grande traficante de drogas colombiano, reúne um novo exército e constrói um ameaçador arsenal nuclear. Apenas a força do time especial Jungle Strike poderá deter esse louco. Mas as circunstâncias mudaram, e o jogo requer agora uma nova estratégia...

Tirando A Areia Do Sapato

Este game promete figurar na galeria de melhores do ano. Esqueça o velho helicóptero apache de Desert Strike - nesta nova versão você comanda um Super Comanche, equipado com três tipos de armas: Hydra, Machine Gun e Hellfire. O cenário também mudou: agora os combates se estendem a selvas, montanhas nevadas e até à capital Washington. E não pense que o Comanche será seu único veículo nesta missão: você poderá pilotar ainda um F-117 Stealth, um hovercraft e até uma moto de assalto muito ferrada!

E A GUERRA COMEÇOU...

NÃO DÊ MANCADAS

Durante todo o jogo você receberá uma série de missões para passar de fase, cuidado para não dar mancadas e acabar destruindo monumentos ou pessoas importantes, senão é o fim de sua alegria.

Fase 1 - Aqui sua missão será acabar com os terroristas que estão em Washington, achar agentes secretos, destruir as frotas inimigas e por fim escoltar a limusine do presidente.

Fase 2 - Agora você precisa encontrar mergulhadores, destruir terroristas, submarinos e ainda capturar um hovercraft para usar em outras missões.

Fase 3 - Destrua os acampamentos inimigos e domine tudo. Não esqueça de destruir os radares e outros meios de comunicação. O resgate de soldados aliados é essencial nesta fase.

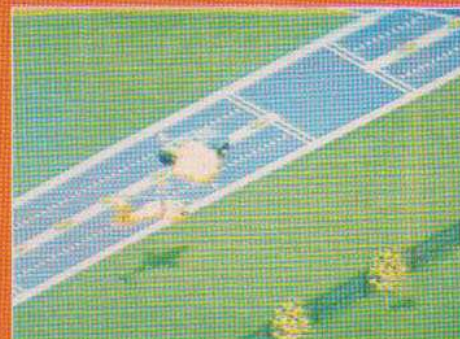
Fase 4 - Está escuro. Seja rápido pra atacar. Aproveite a noite para se camuflar e não esqueça de resgatar os aliados: eles fazem de tudo para chamar sua atenção.

Fase 5 - Sem dar chance, acabe com os galpões onde estão as drogas e destrua todo o arsenal dos traficantes. Aproveite bem sua moto de assalto.

Fase 6 - Uma pedreira! Voando sobre a neve, seu helicóptero está visível aos inimigos. Destrua os geradores de energia e procure as bases camufladas.

Fase 7 - Yeah! Nave nova no jogo! Agora você arrebenta os inimigos usando o caça invisível Stealth F-117. Cuidado com as torres e pirâmides!

Fase 8 - É hora de ir atrás do chefe dos traficantes e do filho de Sadam. Voe pelo meio das montanhas e destrua a mansão. Acabe com o helicóptero em fuga.

Fase 9 - Ajude o helicóptero do presidente, resgate os aliados e destrua todos que o atacarem. Acabe com o caminhão de "combustível" e volte para a base.

Final

Parabéns! Sua volta para casa é triunfante. Você é tratado como herói... Dê um tchauzinho para a multidão e fique se exibindo no carrão.

CRÍTICA - Ahh! Enfim chegou uma continuação muito poderosa, procurando um bom desafio? Está aqui, mostrando gráficos, som e uma diversão "Dú Caramba".

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Estratégia
Capacidade: .... 16 mega
Nº de Fases: 9
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... Eletronic Arts

Depois de Chun Li, Ripley, Alisia Dragoon e a sereia Ariel, as gatas ganham cada vez mais força no mundo dos games

Pois é. Elas estão deixando de ser aquelas princesinhas singelas, esperando para serem salvas, e se tornam heroínas do game - dispostas a detonar qualquer bandido machista! Agora é a vez de Time Gal, com suas longas pernas e trajes escassos, às voltas com um vilão chamado Luda, que quer alterar o curso da história. Para evitar essa sacanagem, o negócio é voltar no tempo e enfrentar todo tipo de desafio: dinossauros, trogloditas, gladiadores, piratas, aviões de guerra e até alienígenas asquerosos. Mas não tem grilo: é só aparecer uma gracinha dessas com problemas e logo vem um monte de gamemaníacos querendo ajudar!

E Viva a Diferença!

Time Gal tem dezesseis fases que totalizam trinta minutos de excelente animação. O game funciona no mesmo esquema do arcade Dragon's Lair: você comanda os movimentos da personagem seguindo os quatro indicadores que acendem nas margens da tela, e tem apenas frações de segundos para agir! Para atacar com tiros ou golpes de espada, aperte o botão quando todos os indicadores acenderem ao mesmo tempo. As cenas onde Time Gal morre trazem um macete típico dos desenhos animados japoneses - e que a maioria dos ocidentais detesta: na hora H, a linda mocinha é substituída por uma caricatura ridícula. Tanto melhor, assim não precisamos ver aquela gata sendo feita em pedaços.

Para passar as 16 fases e terminar o jogo siga as seguintes seqüências de movimentos

Atenção: *as fases não obedecem a uma seqüência única, portanto, podem alterar a sua ordem (dos anos). Fique atento aos indicadores que acendem na tela, pois em algumas fases eles se invertem (os que acenderiam do lado direito passam a acender do lado esquerdo e vice-versa).*

B.C. 70.000.000 - Você deverá escapar deste dinossauro que o persegue. *Seqüência:* →, →, ←, →, ←, ↑, ↓

B.C. 65.000.000 - Comece escapando de dinossauros. Depois atire num que surge da água e, por fim, escolha a opção "go up" para fugir do último inimigo. *Seqüência:* ↑, ←, B, B *

B.C. 30.000 - Você terá que fugir de uns trogloditas que jogam pedras e machadinhas. Escolha a opção "go away". *Seqüência:* ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, ←, ←, B, B *

B.C. 1600 - Nesta fase Time Gal deverá fugir desse mamute que a persegue através de geleiras finas, que vão se espatifando com as pisadas do bicho. *Seqüência:* ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, ←, ←, B, B *

B.C. 44 - Agora você está numa arena romana. Portanto, no início terá que lutar com esse gladiador e em seguida escapar de um faminto leopardo. Seqüência: →, ↑, ←

Se antes de cristo a situação já não era boa, então agora é que você não vai gostar mesmo.

A.D. 500 - Aqui você terá que fugir deste carrasco, pulando nos blocos de pedra e pegando carona em caminhos desgovernados. *Seqüência:*
←, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↑, B, ↓, ←

A.D. 999 - Para escapar da assustadora face da morte, seja rápido e, para detoná-la, atire no momento certo. *Seqüência:*
↑, →, B, ←, B, B

A.D. 1588 - Nesta fase você irá enfrentar um pirata assassino, terá que escapar dos tiros de canhão e escolher a opção "jump on the ship". *Seqüência:*
B, B, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, B *

A.D. 1941 - Pule nos aviões de uma asa para outra, escolha a opção "jump on the ocean", pegue carona num míssil de submarino e por fim escape do ataque de aviões e tanques de guerra. *Seqüência:*
←, ←, ↓, ↑, B *, B, ↑, →, ←, ←

A.D. 1991 - Para passar desta fase você terá que escapar de tanques e helicópteros e escolher a opção "jump to the hell". *Seqüência:*
←, →, ↓, ←, →, ←, B *

A.D. 2001 - Agora você irá pegar uma moto para poder escapar destes motoqueiros aloprados e mais adiante terá que escolher a opção "go straight ahead". *Seqüência:*
←, →, ←, ↓, B *

A.D. 2010 - Nesta fase tudo começa a explodir e desabar, portanto, você precisará ter reflexos rápidos para passar pelos obstáculos. *Seqüência:*
→, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, →, ↓

A.D. 3001 - Você agora terá que escapar deste robô guerreiro usando sua arma laser e mais adiante escolhendo a opção "go up". *Seqüência:*
←, ←, →, B, ←, →, B, B *

A.D. 3999 - Logo no início desta fase vários esqueletos levantarão e você deverá fugir deles. Depois corra dos monstros alienígenas que vão aparecer e escolha a opção "open the watch", para jogá-los fora da nave espacial e se livrar deles. *Seqüência:* B, ↓, ←, →, B *, →, B

A.D. 4000 - Estamos quase chegando à fortaleza de Luda, seu inimigo final. Aqui você entrará numa nave espacial e terá que desviar dos tiros que os inimigos disparam e também atirar neles. *Seqüência:* →, ←, ←, B, B, ↓

A.D. 4001 - Última fase! Aqui você deve atirar nos alienígenas e andróides que aparecem nos elevadores. A seguir fará seu confronto final com Luda: seja rápido para atirar nele e desviar dos seus tiros. *Seqüência:*
→, B, B, B, ↑, →, B, ←, B

Final do jogo. Parabéns você derrotou Luda e salvou a Terra. Agora receba suas devidas homenagens.

DICA SEXY

Pare de olhar para as pernas da moça e se ligue nesta dica. Para pular de fase a qualquer momento do jogo aperte Start+C (esta dica só foi testada no Sega CD americano...)

CRÍTICA - Não é um jogo dos mais difíceis e o som até que quebra o galho, mas o grande barato está na qualidade dos gráficos. É um verdadeiro desenho animado.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... não fornecido
Nº de Fases: 16
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... RENOVATION

SPIELBERG CURTE GAMES

Dinossauros devem voltar agora a ser uma febre no mundo dos games. Não que eles nunca tenham pintado antes: os lagartões já apareciam para atrapalhar em jogos como Joe & Mac, Bonk's Adventure, e até Bart Simpson vs. the Space Mutants (lembram quem dava o maior trabalhão no museu?). O filme deve provocar também, vilões dos games. Lembrem-se do maior e mais famoso de todos, Godzilla, que já cuspiu suas labaredas radioativas em vários consoles. Outra prova é o recente lançamento E.V.O. - Search For Eden, para SNES, onde você comanda um peixe primitivo que deve evoluir para formas de vida mais avançadas. Você acaba fatalmente passando pela Era Mesozóica e se transformando nos répteis mais malucos. Jurassic Park deve vir a ser o verdadeiro divisor de águas entre os games de dinossauros. Gamemaníaco convicto, o próprio Spielberg coordenou a produção do game ao mesmo em que dirigia o filme, ainda no set de filmagem. Graças a isso, os roteiros do cart e da fita são absolutamente fiéis um ao outro. É só conferir!

Capitão Ninja

Confira a obra-prima de efeitos especiais que Spilberg colocou nas telas de todo o mundo, e também uma análise dos melhores games de dinossauros

Jurassic Park, O Parque dos Dinossauros, é baseado no romance de Michael Crichton, autor de outros filmes como O Enigma de Andrômeda, Runaway - Fora de Controle, e O Homem Terminal. A história é a seguinte: o excêntrico milionário John Hammond (interpretado no filme por Richard Attenborough) decide povoar uma ilha da Costa Rica com dinossauros vivos, recriados a partir de engenharia genética, e construir ali uma espécie de Disneylândia. Os primeiros visitantes são uma equipe de cientistas: o paleontólogo Alan Grant (Sam Neill), sua colega Ellie Sattler (Laura Dern) e o matemático neurótico Ian Malcolm (Jeff Goldblum), entre outros. Mas tudo começa a sair errado: um dos técnicos mandados para a ilha era espião de uma empresa rival (claro que não vamos estragar a surpresa e dizer quem é!). Ele sabota o computador que controla as cercas eletrificadas, e... adivinhe só: os lagartões fogem e começa o massacre! Agora Grant e sua turma devem impedir que os dinossauros fujam para o continente, além de salvar a própria pele.

Chega de ETs bonzinhos e outras frescuras. Spielberg volta aos bons tempos de Tubarão e coloca nas telas uma superprodução cheia de monstros sanguinários - como nós gostamos! Jurassic Park custou cerca de 55 milhões de dólares, e Spielberg levou quase um ano para construir os dinossauros mecânicos que aparecem na fita - sem falar naqueles inteiramente gerados por computação gráfica, tão reais que fica impossível notar a diferença.

Como todo bom personagem de sucesso, eles agora pintam em todos os produtos da moda: cadernos, camisetas, lancheiras, bonecos e - para nossa alegria - videogames!

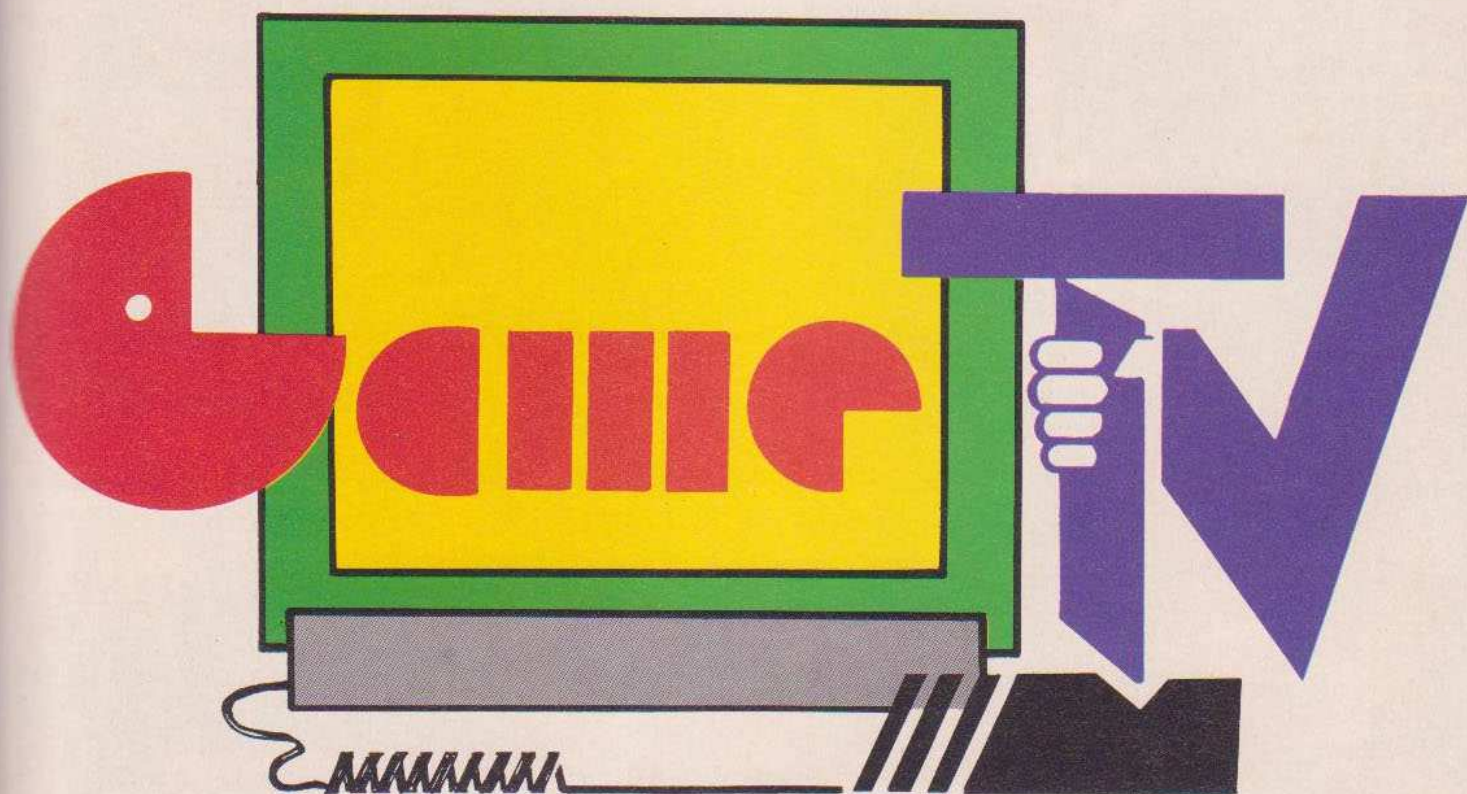
suspeitamos, a volta do ótimo arcade Pre-Historic Island - aquele com dois teco-tecos safados detonando um monte de dinos. Mas, como também acontece no game Jurassic Park, nem sempre eles são os

OS VILÕES DO FILME

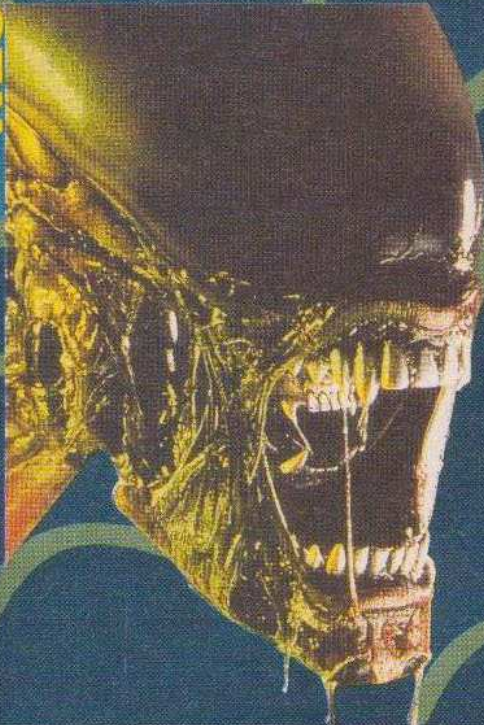
VELOCIRAPTOR: *veloz e astuto predador que ataca em bandos. Mede dois metros de comprimento e pesa cerca de 90kg.*

DILOFOSSAURO: *com 6m de comprimento e 700kg, tem uma crista dupla no alto da cabeça. A manha dele é cuspir veneno na vítima e depois devorá-la.*

TRICERÁTOPS: *com uma cabeça couraçada e cheia de chifres, o bicho é de meter medo. Pesa 6 toneladas e mede 10m. É herbívoro, mas tem péssimo humor e ataca tudo o que vê.*

TIRANOSSAURO REX: *chamado carinhosamente de T-Rex. Com 8 toneladas e 12 metros de comprimento, é o maior carnívoro terrestre que já pisou na Terra.*

NES

ALIEN³

Os Alienígenas macabros atacam agora no Nintendo 8 bits. Será que você agüenta mais essa?

Aqui vai uma aulinha de xenobiologia, ciência que estuda formas de vida alienígenas (aposto que você nem sabia que isso existe!): os aliens são **biomecanóides**, animais que trocam suas células por silicatos (partículas metalóides) enquanto crescem, ganhando assim uma fortíssima casca metálica. Eles têm ácido concentrado no lugar de sangue, o que desencoraja os inimigos. O mais bizarro neles é sua reprodução: as larvas nascem de grandes ovos de couro e saltam no rosto de seres humanos (daí o nome "face-huggers", abraçadores de rostos), introduzindo um embrião no trato digestivo da vítima. Com o final do desenvolvimento, o alien pula para fora - estourando o peito do hospedeiro.

CRESCEI E MULTIPLICAI-VOS

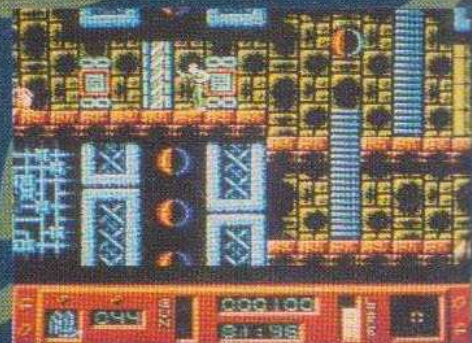
As versões de Alien 3 se multiplicam tão depressa quanto os próprios. Depois do lançamento da versão para SNES, mostrada nesta edição, só falta mesmo o Nintendinho entrar na onda. A história é a mesma de sempre: no papel da tenente Ripley, você deve detonar os aliens que tomaram conta do planeta-prisão Fiorina e salvar os prisioneiros de uma morte horrível. O desafio maior é vasculhar todos os cantos do labirinto em busca das vítimas, antes que o tempo se esgote.

CRÍTICA - Agora em sua enésima versão, o game já está meio passado - mas o ótimo som ajuda a melhorar a qualidade e a diversão.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 2 mega
Nº de Fases: .... Não fornecido
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... LJN

DUCKTALES 2

Quack! Outra caçada ao tesouro com Tio Patinhas e seus sobrinhos, no melhor game para Nintendo 8 bits dos últimos tempos

Huguinho, Zezinho e Luisinho encontraram o pedaço de um mapa no porão da mansão do Tio Patinhas. Estava escrito "O tesouro secreto de McDuck". Acontece que o tal McDuck era um dos ricos ancestrais do Tio Patinhas, e para proteger seu tesouro ele rasgou o mapa em vários pedaços e os escondeu em diversos lugares do mundo (Opa! Já não vimos isso em algum lugar?).

SANTA CASA DA MOEDA!

Neste game o pato sovina está mais para MacGyver do que para Tio Patinhas: ele usa a bengala como gancho, taco de golfe e até como pula-pula. As cinco fases rolam nas ruínas do castelo escocês de McDuck, nas cataratas do Niágara, no Triângulo das Bermudas, no Rio Nilo e no continente perdido de Mu. Não é um game muito longo, mas assim sobrou bastante memória para os ótimos gráficos e para a fantástica animação Disney. Difícil mesmo vai ser convencer o velho pão-duro a dividir o tesouro com você!

CRÍTICA - O jogo em si é quase idêntico ao primeiro, mas os gráficos estão muito superiores. Aventura garantida para os fãs de DuckTales.

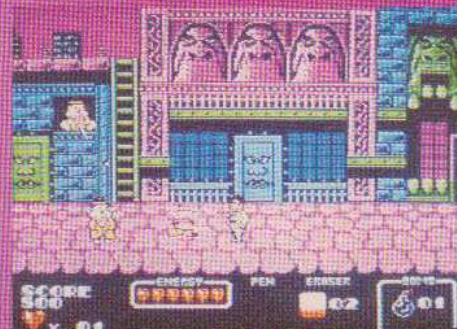
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Aventura
Capacidade: .... 2 mega
Nº de Fases: 6
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... capcom

COOL WORLD™

Personagens de desenho animado e pessoas reais contracenam neste jogo muito louco

Cool World, o Mundo Proibido, é uma dimensão habitada por personagens de desenho animado, chamados "Doodles". Uma lei local proíbe os doodles de se misturarem com os "Noids" (gente de carne e osso), ou Cool World será destruído. Mas o cartunista Jack Deebs se apaixonou por uma de suas criações, a gatíssima personagem Holi Would. Agora a loura quer conseguir um corpo real e sair do Cool World para sempre. Ela precisa do mapa que mostra a posição dos

NES

túneis desde Cool World até o nosso mundo, mas ele está dividido em pedaços e guardado com marginais. E isso tudo vira uma grande dor de cabeça para Frank Harris, detetive que protege o Cool World e impede que Doodles e Noids se misturem! Deve-se recuperar os cinco pedaços do mapa e ir até o topo do Ocean Hotel, onde se supõe estar o túnel que liga o Mundo Proibido ao nosso mundo.

CRÍTICA - Muito paradão, mas a música anima um pouquinho. Se você não tem paciência aprenda a ter, porque o game exige bastante. É de arrancar os cabelos.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 2 mega
Nº de Fases: 5
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: .... Ocean

CRASHDUMMIES

A dupla Spin e Slick vai, literalmente, quebrar a cara neste game

Os Crash Dummies são aqueles infelizes bonecos que ficam dentro dos carros durante os testes de batidas, para saber como um corpo humano reagirá em caso de colisão violenta. Nos States eles fazem grande sucesso em propagandas de TV engraçadas, prevenindo os motoristas contra acidentes de trânsito.

SEJA BOM DE VOLANTE

Os bonecos Spin e Slick terão que passar por terríveis testes de direção para acabar com Junkman's Lair, o Crash Dummy que nasceu de um depósito de carros arruinados. Se esta criação não for destruída, motoristas de todo o mundo receberão lições erradas de como dirigir com segurança. Agora enfie o pé no acelerador e... não! Não é nada disso. Aperte o cinto de segurança, dirija com cuidado e vamos em frente.

CRÍTICA - O que estraga um pouquinho é a falta de originalidade nas fases, parece tudo igual. O gráfico e o som, em compensação, estão muito bons.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 2 mega
Nº de Fases: 4
Nº de Jogadores: .... 2 não simultâneos
Fabricante: .... LJN

BATMAN RETURNS

MASTER

Opa! Agora o Bat-sinal está sinalizando no Master System. Nosso amigo morcegão vai ter mais trabalho pela frente...

O terror reina em Gothan City. O lugar foi dominado pelo Pingüim, um monstro criado nos esgotos, e agora prefeito da cidade. Uma gangue de bandidos circenses espalha o pânico pelas ruas, que estão repletas de palhaços, acrobatas e atiradores de facas. E, como se isso tudo não bastasse, a traiçoeira Mulher Gato anda à solta cometendo os crimes mais bárbaros.

SANTOS CONSOLES, BATMAN!

O Master era um dos poucos consoles ainda sem sua versão de Batman Returns - jogo já lançado para SNES, Mega Drive, Game Gear e Nintendinho. As armas são as mesmas de costume: Bat-socos e Bat-chutes à vontade, além do famoso Bat-rang e da Bat-corda. Há também três tipos de itens que podem ser coletados durante o jogo: vidas, speed-ups e power-ups para o bat-rang. Pois é, o Cavaleiro das Trevas ataca de novo!

PREDATOR 2

Ele já barbarizou no Mega e arrepiou aliens no SNES. Agora, o monstro mais carniceiro que já pintou nos games chega para Master System

Canhão de raios, discos voadores cortantes, lâminas mortais nos punhos, visão infravermelha, invisibilidade, e até uma bomba atômica de pulso para evitar a captura - tudo isso equipando um invencível alienígena com um implacável código de combate, atraído pelo calor do conflito. O primeiro Predador caiu no meio de uma guerrilha na América Central, e matou muitos soldados antes de ser detido. Agora outro deles chegou à Terra, e encontrou um campo de batalha muito mais violento: Los Angeles, em 1997.

A CAÇADA VAI COMEÇAR... DE NOVO

O feio começa a colecionar crânios e colunas vertebrais de todas as pessoas armadas que encontra. Como o tenente de polícia Harrigan (interpretado no filme por Danny Glover), você deve solucionar esses estranhos assassinatos e acabar com os traficantes de drogas jamaicanos - tudo isso enquanto foge da mira a laser do Predador, que espreita no alto dos prédios. Cuidado...

PRÓ-DICAS

PREDATOR II

MASTER SYSTEM

2ª FASE: SPOCGURD
3ª FASE: ROTADERP
4ª FASE: SEGATSOH
5ª FASE: NAGIRRAH
6ª FASE: LAICIFFO

Rafael Reiser
Balneário Camboriú-SC

ALIEN 3

SNES

2ª FASE: QUESTION
3ª FASE: MASTERED
FINAL: OVERGAME

THE ADDAMS FAMILY

SNES

Coloque o password: 11111 para começar o jogo com 100 vidas.

Equipe Batata Games
São Paulo - SP

JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE

2ª FASE: RLPGYKBX6GG
3ª FASE: 9VMY7NSHK9P
4ª FASE: XTPDWL6P3XZ
6ª FASE: WSGKXV7LGFR
7ª FASE: TMJ9X4MHPJB
8ª FASE: 7GJ9TMGCZYT
9ª FASE: NZBXVSHPGFR

WIDGET

NES

323174 - 1ª FASE
762424 - 1ª e 2ª FASES
532948 - 1ª e 3ª FASES
342062 - 1ª e 4ª FASES
185536 - 1ª, 2ª e 3ª FASES
583336 - 1ª, 2ª e 4ª FASES
383574 - 1ª, 3ª e 4ª FASES
394386 - 1ª, 2ª, 3ª e 4ª FASES

Igor e Danilo Perez
São Paulo - SP

STREETS OF RAGE II

MEGA

Na tela título, aperte e segure para a direita no primeiro controle e B ao mesmo tempo. No segundo controle aperte e segure para a esquerda e A. Com todos os botões pressionados aperte C no controle 2. Na próxima tela que aparecer, escolha "2 players game". Agora você pode escolher os mesmos personagens.

MARIO IS MISSING

SNES

PORTA 2: WCLCNCW
PORTA 3: SVVK6NB
PORTA 4: YH4K4DB
PORTA 5: 5TPGM3V
PORTA 6: GPYR6CX
PORTA 7: CFQNMYF
PORTA 8: 6CQ*3LD
PORTA 9: F1*TNPX
PORTA 10: XSKZ4PF
PORTA 11: *TH*5MD
PORTA 12: YCBC3RL
PORTA 13: PBN852Q
PORTA 14: PFFS4T8
PORTA 15: DS4Z4*3
PORTA 16: J9PQMRM

ROAD RASH II

MEGA DRIVE

Para começar p jogo com US$ 100.000 : 4E3O 11ON

Para começar o jogo usando Wild Thing, aperte o direcional para cima, botão A, botão C e START simultaneamente na tela de apresentação.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SNES

PARA CONSEGUIR 5 VIDAS E 5 CONTINUES

Antes da seleção de jogadores, segure ↓ + A + B e depois segure START até a tela inicial aparecer: aí você terá 5 vidas e 5 continues. Funciona também para os 2 jogadores.

Eiji Yamaguti
São Paulo - SP

SUPER STRIKE EAGLE

SNES

Na tela do título aperte SELECT. Entre nos passwords e coloque:

Libya Day: 066F87FH
Libya Night: 062H869D
Gulf War Day: CGGG4724
Gulf War Night: 90B68G8C
Korea Day: 057F4902
Korea Night: HF3H09H8

BRAWL BROTHERS

SNES

Na tela de apresentação da JALECO digite rapidamente nesta ordem e repetidamente: B, A, X, Y. Você verá uma tela misturada, com a parte de cima preta e a parte de baixo com pontos brancos. Então aperte START nessa mesma tela e aperte para baixo três vezes e em seguida aperte START. Aparecerá uma tela de opções com o título do jogo como na versão japonesa "Rushing Beat". Desloque o cursor para baixo e aparecerá um novo modo de jogo: Vs. Mode.

SUPER BOMBERMAN

SNES

1.1 - 5555	**3.1** - 5453	**5.1** - 2255
1.2 - 1504	**3.2** - 7402	**5.2** - 1203
1.3 - 5543	**3.3** - 3444	**5.3** - 3245
1.4 - 1515	**3.4** - 6415	**5.4** - 1212
1.5 - 3524	**3.5** - 5424	**5.5** - 3223
1.6 - 7564	**3.6** - 1462	**5.6** - 7263
1.7 - 2533	**3.7** - 4434	**5.7** - 3232
0.1 - 1054	**4.1** - 6154	**6.1** - 0652
2.2 - 3002	**4.2** - 5102	**6.2** - 4602
2.3 - 6044	**4.3** - 7144	**6.3** - 7645
2.4 - 5012	**4.4** - 4112	**6.4** - 2612
2.5 - 0022	**4.5** - 0124	**6.5** - 6622
2.6 - 4062	**4.6** - 2162	**6.6** - 2664
2.7 - 1032	**4.7** - 7133	**6.7** - 6634

Mande suas dicas pra gente: PRÓ-DICAS
Caixa Postal 19074 - 04599-970 - São Paulo - SP

É CD PARA TODO LADO...

Várias matérias pelo preço de uma! Como conectar um CD-Rom em seu micro, tudo sobre o Sega-CD e ainda umas fofoquinhas da suposta máquina CD da Nintendo

Como diabos eu faço para usar um CD-Rom?
Calma, as coisas são um pouco mais complicadas do que você pensa. O primeiro problema é que, embora sejam do mesmo tamanho (5"), há vários tipos diferentes de CDs. Cada um segue padrões específicos, dependendo de sua utilização. São eles:

CD Convencional: é o antigo CD de música, que muitos de nós possuimos em casa;

CD-Rom: usado em computadores e, mais recentemente, em videogames;

CD-Rom XA: tipo mais avançado de CD-Rom, utilizado no ULTIMIDIA da IBM (sistema usado nos computadores PS-2);

CD-Interativo: pode ser ligado diretamente à TV através de um leitor especial de CDs, fabricado pela Philips (CD-I), Commodore (CD-TV), Sony (MM-CD) e Tandy (VIS), entre outros;

CD-R e CD-MO: são uma variação muito recente de CD-Rom, que permite a um CD ser gravado uma vez (CD-R) ou várias vezes (CD-MO).

CD-ROM EM COMPUTADORES

Você pode conectar um CD-Rom em seu Macintosh se ele tiver um sistema operacional System 7. Mas, se o computador é um PC, as exigências são mais numerosas. Ele deve ter, no mínimo:

- Processador 386SX de 20 Mhz;
- 2 Megabytes de memória RAM;
- Disk drive de 1.44 Mbytes;
- Monitor VGA (512Kb mínimos);
- Placa de som capaz de reproduzir nos formatos WAV, MIDI e CD AUDIO.

Além disso tudo, o acionador de disco deve ter um tempo de acesso menor que 1 seg, e uma taxa de transferência (do disco para a memória) maior ou igual a 150 kb/s. Só então seu computador pode ser chamado de MPC - que é o protocolo para Multimídia no PC.
Basta então adquirir um Kit MM (foto) ou então comprar o drive e a placa de som separadamente.
Quanto aos programas, há uma grande variedade deles para CD-Rom no Mac e no PC. A maioria são aplicativos, mas isto já está mudando: várias empresas lançando jogos em disco e em CD, adequando a parte musical e efeitos sonoros para o novo equipamento.
Nos videogames a situação é inversa, jogos são a maior parte dos programas disponíveis - com alguns que são uma mistura de entretenimento e educativos, os chamados EDUTAIMENT.

E CHEGA O SEGA-CD

No momento, os dois únicos consoles onde um CD-Rom pode ser ligado são o PC-Engine (Turbo-Grafix) e, é claro, o Mega Drive. O Sega-CD foi o segundo CD-Rom a ser lançado no mundo dos games, e o primeiro que realmente emplacou (pelo menos por enquanto) nos States. No seu lançamento, no fim do ano passado, a Sega disse ter vendido mais de 300.000 consoles até o Natal.

A publicidade da Sega afirmava, na época, que o consumidor levaria US$ 300,00 em discos de jogos na compra do aparelho.

Atualmente o Sega-CD vem com cinco discos. Dois são de música, um deles com CD+G (padrão que reúne gráficos, músicas e letras de músicas em um só CD). Os outros três trazem seis jogos: um disco com quatro títulos - Columms, Golden Axe, Shinobi e Streets of Rage - e os outros dois com Sherlock Holmes Consulting Detective e Sol-Feace. Em breve a Sega deverá acrescentar o Super Mônaco GP ao CD de quatro jogos.

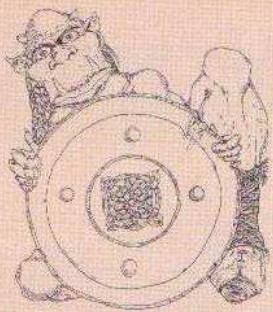
Entre os primeiros títulos disponíveis para o Sega CD podemos citar: MAKE YOUR OWN VIDEO, que permite ao usuário produzir um videoclipe, com imagens em tempo real de vários grupos de rock - entre eles Kriss Kross, C+C Music Factory, INXS, etc; NIGHT TRAP, com atores reais e fala sincronizada, onde o jogador deve proteger uma casa contra ladrões; SEWER SHARK, similar ao Night Trap; ROAD AVENGER e THUNDER STORM, um game de corrida e um simulador de helicópteros e aviões, onde os gráficos são fantásticos e a ação não termina; PRINCE OF PERSIA, o consagrado clássico agora com soberbas seqüências de animação; e FINAL FIGHT, o primeiro game em CD da Capcom.

Mário Câmara Filho

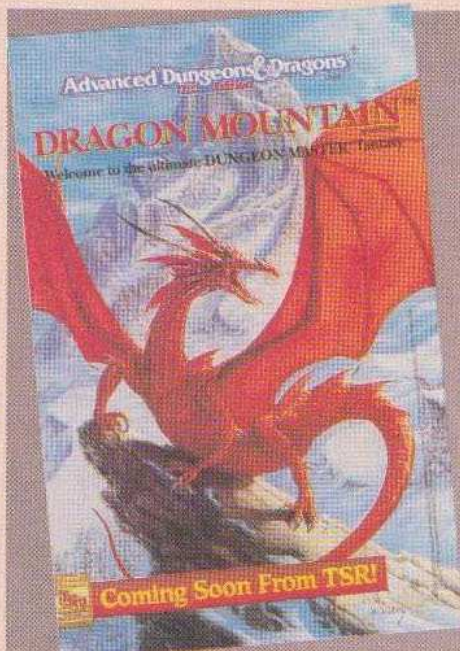
CURIOSIDADES

- *Há um computador japonês, chamado FM-TOWNS, que já vem com CD-Rom desde 1989!*
- *Tudo indica que o sistema ULTIMIDIA, da IBM, deverá ter o mesmo fim do sistema de vídeo BETAMAX: a extinção.*
- *O número de acionadores de CD-Rom dobra a cada ano, devendo terminar 93 com mais de 10 milhões de unidades.*
- *Os programas para PC nas suas versões Multimídia deverão vir sem manuais, já que esses estarão incluídos no próprio CD - incluindo tutoriais e lições de como utilizar os softwares.*

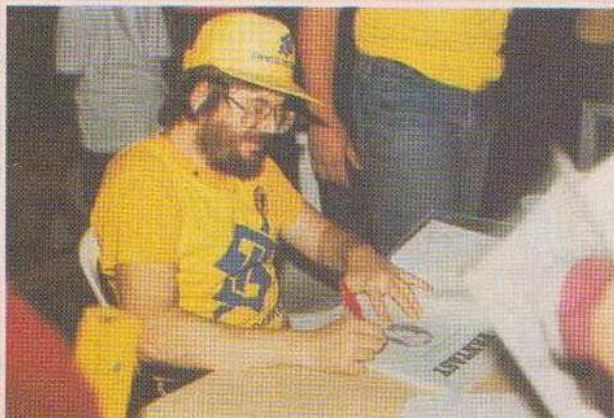
O SUPERNES ND

Este é o nome provisório do CD-Rom para o SNES, que deverá estar no mercado japonês até o final do ano. A sigla ND significa Nintendo Disc. Os segredos em torno desta máquina são maiores que os de plano econômico no Brasil! Confira o que "pode ser" o aparelho da Nintendo.

I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

Saiba tudo sobre a maior reunião de jogadores de RPG que já se viu por aqui

A pena do lendário historiador Astinus, da saga Dragonlance, teve que registrar um evento bastante significativo na história do universo. Legiões de guerreiros, magos e todos os tipos de heróis se reuniram para dois dias de batalha contra o mais terrível dos inimigos: a imaginação dos Game Masters. Assim foi o I Encontro Internacional de RPG, que se realizou nos dias 5 e 6 de junho na marquise do Parque do Ibirapuera, em São Paulo. Organizado pela Devir Livraria e pela Gibiteca Municipal Henfil, o evento contava inicialmente com 1400 participantes, pré-inscritos em postos autorizados - mas reuniu mais de 3000 pessoas entre novatos, players experientes, game masters e apenas compradores e curiosos. Eram mais de cem mesas de jogo que se revezavam em

três seções por dia - às 9:00, 13:00 e 17:00h -, cada uma com sua própria aventura. A preferência esmagadora foi pelo sistema universal Gurps, mas praticamente todos os RPGs conhecidos no Brasil podiam ser encontrados no evento: Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, DC Super Heroes, Marvel Super Heroes, Toon, Paranoia, Shadowrun, Battle Tech... a lista é interminável. Havia também espaço para todo tipo de gozação e irreverência: jogadores fantasiados de guerreiros e magos, empunhando espadas de madeira e simulando batalhas ao vivo; a Batalha no Escuro, onde todos os players ficavam de olhos vendados; e o lançamento do Twerps, um sistema de RPG que é uma sátira debochada de todos os outros, entre outras pirações.

PAPAI GURPS ESTAVA LÁ

O grande trunfo do Encontro foi a presença de Steve Jackson, criador do Gurps, que veio ao Brasil especialmente para o evento. O genial texano

ouviu as opiniões dos Game Masters brasileiros, jogou com eles e distribuiu autógrafos. Jackson aproveitou a viagem para lançar aqui novos produtos da Steve Jackson Games, e trouxe na bagagem uma imensa maquete, onde organizou uma partida de demonstração com seu novo jogo Ogre (veja box). Aliás, as coloridas miniaturas de chumbo usadas nos jogos de estratégia foram uma atração à parte, que propiciou o encontro de vários artistas especializados nessa arte minúscula. Claro que, como acontece em toda primeira vez, o Encontro teve suas falhas: o número de mesas foi insuficiente, e os Game Masters cercavam a Coordenadoria de Mestres e disputavam a pau lugares para jogar. As inscrições preliminares e a numeração das mesas e aventuras acabaram esquecidas num canto, e ficou tudo assim meio "cada um por si". Mas o grande público que superou as expectativas só vem provar que o RPG avança cada vez mais no Brasil, e agora os organizadores lutam para que o evento se torne anual. Você não vai perder o próximo, vai?

Capitão Ninja

ENTREVISTA COM STEVE JACKSON

O criador de Gurps concedeu entrevista coletiva na livraria Forbidden Planet, um dia antes do Encontro - e seu ninja favorito estava lá!

PROGAMES - Aqui vai uma pergunta que nunca lhe fizeram antes: o que é o Gurps?

JACKSON - *Gurps significa Generic Universal RolePlaying System. O maior problema com os sistemas de RPG é que cada um trata de apenas um universo ficcional específico - Dungeons & Dragons tem aventuras de espada e magia; Battle Tech traz batalhas entre robôs; Both Hills é um jogo no velho oeste; etc. Cada vez que alguém muda de universo, precisa aprender todo um novo conjunto de regras. O Gurps é um sistema universal, pode ser usado para jogar qualquer tipo de aventura, desde tempos pré-históricos até ficção científica.*

PROGAMES - O que são os suplementos de Gurps?

JACKSON - *São basicamente manuais de informações, cada um com detalhes sobre um tema específico, mas ainda dentro das regras do Gurps básico. Gurps Space traz dados sobre astronomia e naves espaciais; Gurps Psionics vem com regras adicionais para usar os poderes da mente; Gurps Martial Arts possibilita criar personagens judocas, caratecas, ninjas, etc; Gurps Conan mostra o universo do herói cimério; e por aí vai.*

PROGAMES - Qual é seu suplemento de Gurps favorito?

JACKSON - *Sem dúvida, é o Gurps Time Travel. Costumo jogar ótimas partidas com ele, é o módulo que permite a maior variedade de temas e situações.*

PROGAMES - Fale um pouco sobre o incidente com o Serviço Secreto dos Estados Unidos.

JACKSON - *Os agentes do Serviço Secreto andam vendo muitos filmes de ficção científica. Eles invadiram nossos escritórios e confiscaram os originais do suplemento Gurps Ciberpunk, alegando procurar evidências de uma gigantesca conspiração de hackers (piratas de dados de computador) que supostamente planejavam destruir as linhas telefônicas dos EUA. Vencemos um processo contra o Governo e conseguimos os originais de volta, mas tivemos um enorme prejuízo com o atraso da publicação de Ciberpunk.*

PROGAMES - A grande ambição dos Game Masters brasileiros é publicar sua própria aventura, criar seu sistema de RPG ou até escrever um suplemento de GURPS. O que recomenda para eles?

JACKSON - *Vão em frente! O Brasil é um dos maiores nichos de RPG fora dos Estados Unidos, e estou certo de que os GMs daqui têm muito a oferecer. Vários de nossos suplementos de Gurps foram escritos por amadores, que publicavam em revistas e fanzines e acabaram chamando nossa atenção.*

PROGAMES - Existem dois sistemas de RPG criados no Brasil: O Desafio dos Bandeirantes e Tagmar. O que acha deles?

JACKSON - *Tagmar não passa de uma cópia malfeita de Dungeons & Dragons, cheio de falhas. Mas O Desafio dos Bandeirantes é muito bom, ambientado no Brasil de 1500 e povoado de monstros do folclore local.*

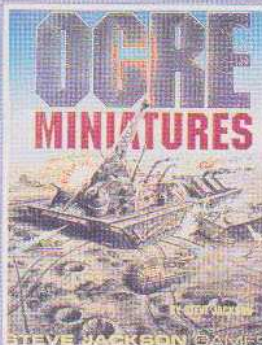
PROGAMES - E que tal os RPGs em videogames?

JACKSON - *São bonitos, e é só. Nenhum tipo de jogo de videogame ou computer game pode ser classificado realmente como um RPG, são ainda limitados demais. Mas a tecnologia avança muito depressa, e tenho plena certeza de que logo teremos verdadeiros games de RPG num futuro bem próximo.*

OS LANÇAMENTOS

Gurps Ciberpunk: Já conhecido entre os fãs de Gurps, agora em português. Este suplemento traz aventuras de alta tecnologia, com piratas de dados de computador, personagens com implantes biônicos e até ninjas aperfeiçoados geneticamente. Até então os únicos livros de Gurps traduzidos para nossa língua eram o Módulo Básico e o Gurps Fantasia.

Pyramid: Revista mensal de RPG, nos mesmos moldes da famosa Dragon Magazine da TSR - grande rival da Steve Jackson Games nos EUA.

Ogre: O primeiro sistema de batalha para miniaturas lançado por Steve Jackson. Foi um dos grandes sucessos do I Encontro Internacional de RPG a demonstração de Ogre pelo próprio criador, Steve Jackson usou maquetes enormes e dezenas de miniaturas de veículo.

FEIRA DE CHICAGO

CONSUMER ELETRONICS SHOW

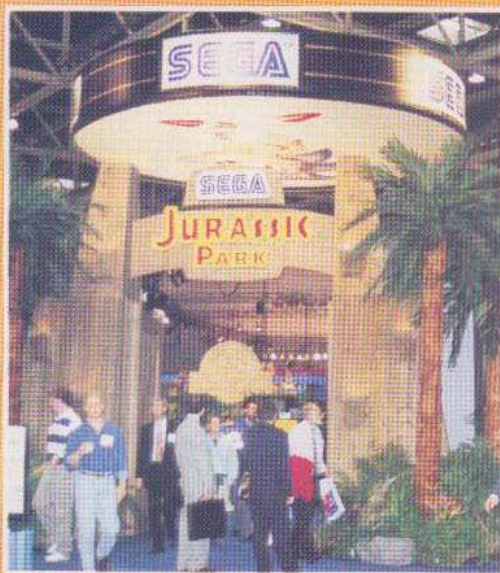
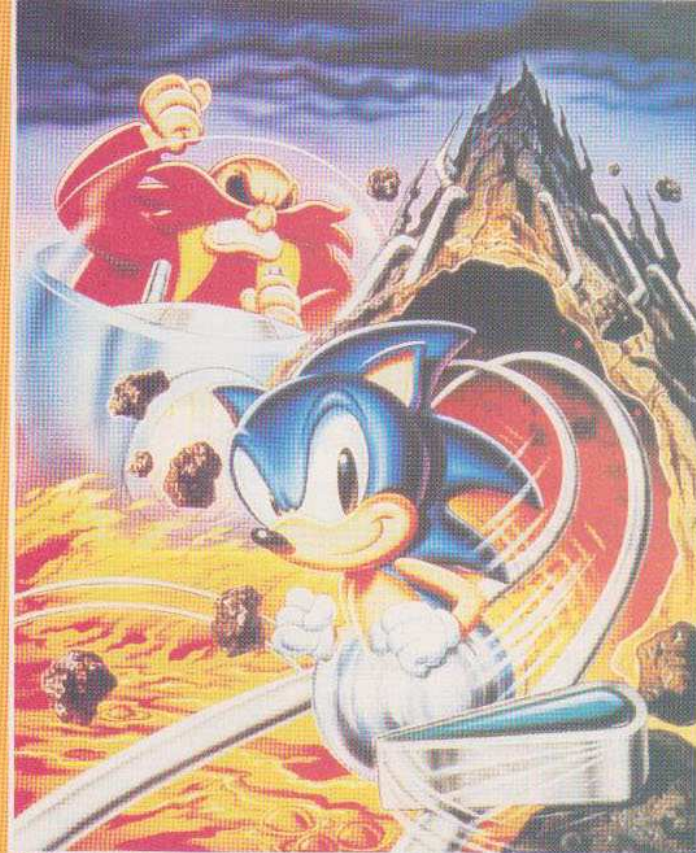
Visão do McCornick Place, onde acontece a feira

O paraíso dos gamemaníacos, pelo menos os americanos, tem uma sigla: CES. Ou Consumer Eletronics Show. Trata-se de uma feira semestral, nada menos do que o maior evento do setor de produtos eletrônicos de consumo. É lá que são lançadas as últimas novidades em áudio, vídeo, informática voltada para o consumidor final, telefonia, fax, enfim, um monte de parafernálias que não interessam tanto quanto os games. Pois a última edição da feira, que aconteceu de 3 a 6 de junho, em Chicago, foi uma verdadeira festa para os fanáticos da área.

Sega e Nintendo estavam lado a lado, com estandes enormes, mostrando suas principais novidades e fazendo sorteios. No domingo, dia 6, quando a feira foi aberta ao público (antes a entrada era só para empresários), aconteceu uma invasão de crianças e adolescentes querendo experimentar aquilo que só vai chegar às lojas nos próximos meses e até mesmo nos próximos anos. Além das duas gigantes, estandes supertransados das softhouses mais feras do pedaço disputavam a atenção do público.

Na Sega, a prometida Realidade Virtual foi privilégio de poucos e bons — caso da moça aqui. O Sega VR, ainda em protótipo, podia ser experimentado apenas por convidados dentro de uma sala fechada. Um óculos-capacete é acoplado ao Mega Drive e usado pelo jogador rente aos olhos. Movendo a cabeça para o lado, para cima ou para baixo, o cenário acompanha seu movimento, como se você estivesse mesmo dentro daquele ambiente virtual. O jogo que estava sendo testado ainda não está pronto e apresentava um pouco de nebulosidade na imagem, o que acabava cansando um pouco a vista. O mais impressionante é a rapidez com que a Sega pretende colocar seu sistema nas lojas — chega lá nos EUA na época de Natal — e principalmente o preço, em torno de US$ 200. Dois jogos serão lançados na mesma época que o capacete: "Nuclear Rush", que acompanha o pacote do VR, e "Outlaw Racing", este último um simulador de corridas. Os jogos custarão entre US$ 60 e 70. Em destaque ainda no estande da Sega o acessório Activator, que che-

Sega VR

gará aos consumidores ainda no verão americano (que corresponde ao nosso inverno). O octágono é ligado ao Mega e todos os movimentos que o jogador fizer dentro dessa área são transmitidos para a tela. Dois jogos já estão sendo anunciados para o periférico: "Body Hunter", uma aventura futurista em que você será um lutador do espaço, e "Air Drums", um simulador de bateria, em que os usuários vão colocar toda a vocação musical para fora, aprendendo e fazendo solos sem tocar em um tom-tom ou bumbo sequer. Entre os novos jogos, fique ligado em "Sonic Spinball", game para o Mega que imita uma mesa de pinball; "Jurassic Park", baseado no filme "O Parque dos Dinossauros", que saiu para todas as plataformas em junho (para Sega CD sai em setembro); "Toe Jam & Earl 2", "Joe Montana", "Final Fight", "After Burner III" e "Sonic" para Sega CD ; "Streets of Rage 2" e "X-Men", para Game Gear; "Eternal Champions" (mais um game que promete aquecer a cena dos títulos de briga de rua, para Mega); e mais um longo et cetera. A Sega mostrou ainda o novo visual so Sega CD 2. Com design que se encaixa melhor na estande de home theater de qualquer residência, o SCD2 vai custar mais barato.

Stand da Sega para Jurassic Park

Sonic Spinball para Genesis da Sega

Mutant League Hockey

O preço de sugestão é de US$ 229,99. Na Nintendo, a excitação girava em torno de FX, o chip que revolucionou os games de Super NES. Depois de causar o maior agito na indústria com Star Fox, o videogame que entrou no recorde como o que mais vendeu em 24 horas (um milhão de carts em um dia inteiro só nos EUA), a Nintendo mostra sua mais nova arma, "FX Trax", um simulador de corrida com gráficos poligonais. O que eles exibiam no estande era apenas uma "demo" do novo software, com apenas 40% do que promete ser Trax.

Mario e sua turma tinham um espaço dedicado aos novos games com a marca do italiano encanador. A Nintendo comemora o maior recorde de vendas de um personagem: 100

Sega CD

Mario and Wario para SNES

milhões de cartuchos. Para isso, a gigante japonesa lança "Mario All Stars", um cart que reúne os três hits para Nintendo e mais um título inédito no mercado americano, além de bateria back-up, para gravar. Tem ainda um game de estratégia/quebra-cabeças, "Mario & Wario", que traz a versão vilã do personagem mais famoso dos games e pode ser usado com o mouse.

Um novo título para a bazuca Super Scope é "Yoshi's Safari", onde Mario sai para caçar com seu dino de estimação. Para

Real 3DO Interactive Multiplayer, da Panasonic

o Game Boy, os destaques eram "The Legend of Zelda: Link's Awakening", "Kirby's Pinball Land" e "Wario Land". Em se tratando de Nintendo 8 bits, a maior sensação do segundo semestre deve ser o lançamento de "Tetris II". A Nintendo lança ainda um novo console de NES, bem mais compacto e com apenas um controle por US$ 50. As softhouses licenciadas mostraram um arsenal poderoso para manter a chama dos games acesa por um bom tempo.

A Activision apresenta "Aliens Vs. Predator", para os sistemas Nintendo. Na Acclaim, o que mais chamou a atenção foram as versões de "Mortal Kombat" para plataformas domésticas e portáteis da Nintendo e Sega. A Capcom lança "Street Fighter II: Champion Edition", para Genesis, e "SFII Turbo", "Mega Man X", "Final Fight 2", "Alladin", todos para Super NES, além de "Mega Man 6", para Nintendo 8 bits. Da Konami chega "Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighter" (SNES e Genesis). A Ocean adapta "Jurassic Park" para os sistemas Nintendo, enquanto sai do estúdio da Sony Imagesoft o maior número de adaptações cinematográficas da temporada para todos os sistemas — "Cliffhanger" (Risco Total, do Stallone), Last Action Hero (com Schwarzenegger). Já a Spectrum Holobyte está fazendo jogos que prometem com "Star Trek: A Nova Geração". Mas o que mais causou rebuliço na feira não foi exatamente um console de videogames, mas um player de multimídia, o 3DO, que roda CDs interativos. Licenciada pela 3DO Company, a Panasonic lança o Real 3DO Interactive Multiplayer em setembro no exterior, por US$ 800.

Novo Console Nintendo 8 Bits

Várias softhouses famosas estão escrevendo softwares educativos, filmes interativos e games infernais para a nova plataforma.

É o caso da Eletronic Arts, Spectrum Holobyte, Virgin Games, The Software Toolworks, entre outras. Graças a seu hardware de 32 bits com tecnologia RISC (que reduz a quantidade de instruções ao processador, permitindo que ele realize tarefas especializadas com mais rapidez e qualidade), os títulos para 3DO têm uma qualidade de imagem inédita. Os gráficos estão demais. Basta dar uma olhada em "Road Rash" que a Eletronic Arts escreveu para 3DO para comprovar. Além de um visual animal, o CD é bastante rápido.

Sheila B.

Road Rash, para 3DO, da Eletronic Arts

GANHE 500 PRÊMIOS!

SUPERPROMOÇÃO

LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES

1 VIDEOGAME NEO GEO SÉRIE PRATA

1 SUPER NES COMPLETO • 1 SUPER NES BABY

7 CARTUCHOS PARA SUPER NES

5 CARTUCHOS PARA NES

45 BONÉS • 100 CAMISETAS • 340 ADESIVOS

REGULAMENTO

* Para participar preencha o cupom abaixo (ou cópia) com letra legível. O não preenchimento de alguma das perguntas desclassificará automaticamente o participante.

* Coloque no envelope:
SUPERPROMOÇÃO
LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES
CAIXA POSTAL 19074
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP

* Poderão participar as cartas postadas até o dia 16 de agosto de 1993 (o carimbo do correio será o comprovante da data). Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.

* Os ganhadores serão escolhidos por uma comissão formada por representantes da REVISTA PROGAMES e da LKC VÍDEO DO BRASIL.

* O critério de avaliação das frases será a originalidade e a adequação, sendo que as 500 melhores ganharão os prêmios da lista acima.

* A relação com o nome dos ganhadores será publicada na Revista Progames do mês de setembro.

* As frases enviadas serão de propriedade da REVISTA PROGAMES, que poderá utilizá-las como quiser.

* Os prêmios deverão ser retirados por seus ganhadores (ou representantes legais) até 90 (noventa) dias após a publicação da relação dos ganhadores. Os prêmios não retirados após o final do prazo serão de propriedade dos promotores.

* Funcionários e parentes da LKC VÍDEO DO BRASIL e da REVISTA PROGAMES não poderão participar desta promoção.

* Todos os participantes concordam inteiramente com as regras deste concurso, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

NOME: ____________________

ENDEREÇO: ____________________

CIDADE: ________ **ESTADO:** ________ **CEP:** ________

FONE: ________ **IDADE:** ________ **ESCOLARIDADE:** ________

VIDEOGAMES QUE POSSUI: MASTER SYSTEM ___ MEGA DRIVE___ GAME GEAR___NEO GEO___ SNES___

NES___ GAME BOY ___ ATARI___ OUTROS___ QUAIS? ____________________

ONDE VOCÊ ALUGA FITAS? ____________________

O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NESTA EDIÇÃO? ________ **POR QUÊ?** ________

E O QUE NÃO GOSTOU? ________ **POR QUÊ?** ________

DÊ SUGESTÕES DO QUE GOSTARIA DE VER PUBLICADO NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES DA REVISTA PROGAMES: ____________________

CRIE UMA FRASE PARA A "REVISTA PROGAMES".

____

PREENCHA OS QUADRADOS ABAIXO COM AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA MAIOR IMPORTADORA DE GAMES DO BRASIL: [ ] [ ] [ ] **VÍDEO DO BRASIL**

DICAS DO CAPITÃO NINJA

Mais apelações para Street Fighter II

HONDA: DISTRAIA O GORDÃO COM UMA PIZZA E DESÇA O PAU ENQUANTO ELE COME!

VEGA: É SÓ TAPAR OS BURACOS DA MÁSCARA DELE!

GUILE: DIZ PRO CARA QUE AINDA HÁ PRISIONEIROS DE GUERRA NO VIETNÃ. ELE VOLTA PRA LÁ CORRENDO!

BALROG: QUANDO ELE USAR SUA CORRIDA COM SOCO, UMA CASCA DE BANANA RESOLVE TUDO!

DIRETORES: Hercílio de Lourenzi e Ruy Pereira. DIRETORA EDITORIAL: Suiang G. de Oliveira. DIRETOR DE ARTE: Edson Gallo. SECRETÁRIA: Eliane Câmara. COLABORADORES: Marcelo Ninja Camaro, Jô Elias, Mario Câmara Filho (Texto), Nelson Romano (Fotografia), Henrique L. de Farias (capa), Tino Chagas - Livraria Devir (RPG). EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Carlos Alberto Gonçalves. CONSULTORIA TÉCNICA: Francisco Motta, Ivan Baltesini, Marco Aurelio Saito e Tarciso Motta. COLABORADORES: Alan Gonçalves, Darius Roos, Dawis Roos, Eduardo Almeida Garcia, Eduardo Takara, Takeshi Suzuki (Jogos).
PROGAMES é uma publicação mensal da EDITORIAL ESCALA. R. Prof. Filadelfo de Azevedo, 564 - Vila Nova Conceição - CEP 04508-010 - São Paulo - SP. Tel.: (011) 887-3060. FAX: (011) 887-9418. Bureau Intek. Impressão: W. Roth S.A. Distribuição: Dinap. Nº 02